ゲームソフトWinROGUE(ウィンローグ)を完全収録

WinROGUE
ウィンローグ

〜イェンダー探究の書〜

ログイン
スーパー
ムックウェア
シリーズ

アスキームック ASCII

Windows95対応
CD-ROM付き

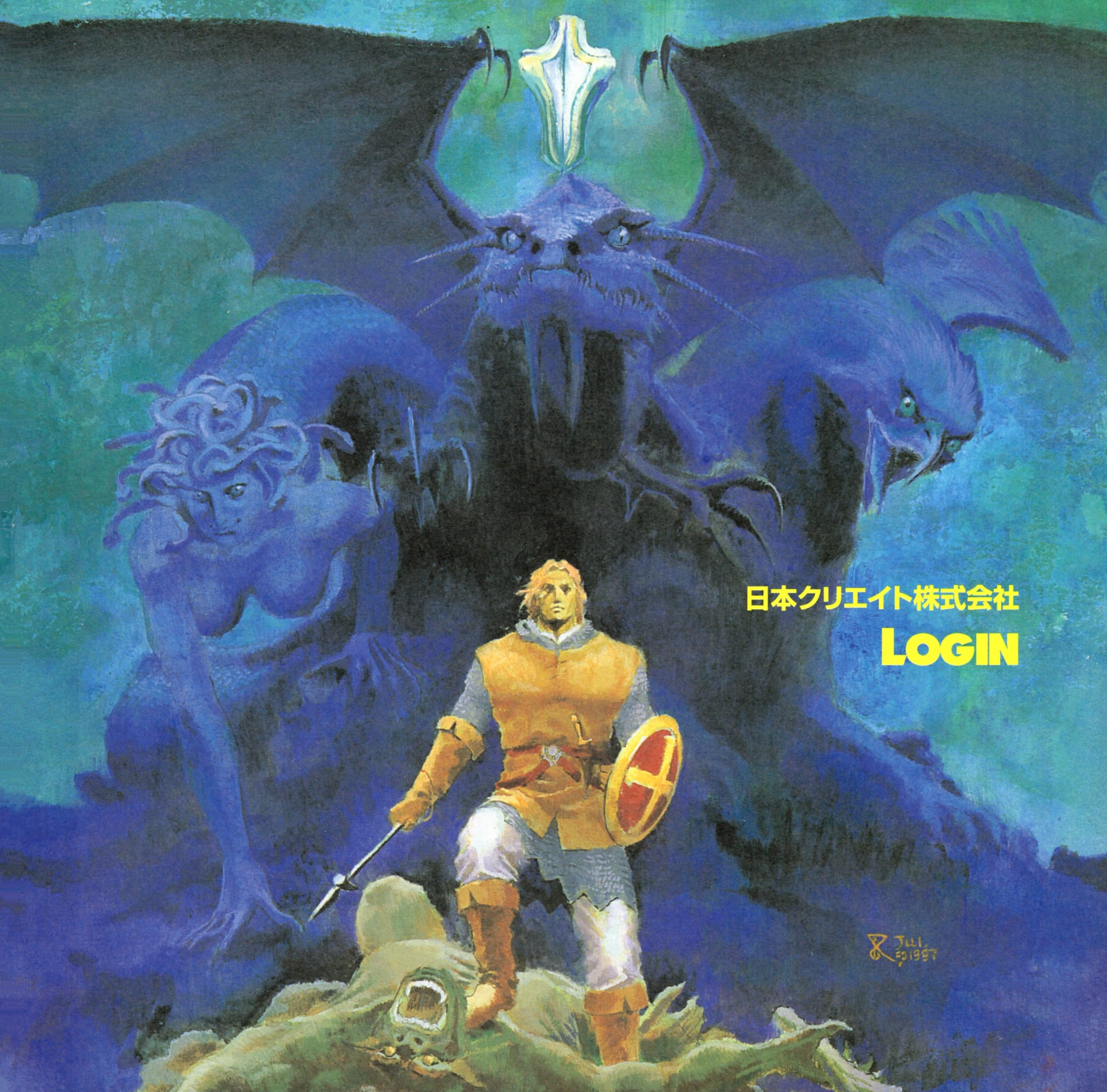
日本クリエイト
LOGIN

あの伝説のゲームソフト
ROGUE(ローグ)が
ウィンドウズ95
完全対応に
なって登場!

定価2,000円

Win
ROGUE
日本クリエイト株式会社
ASCII LOGIN
©1997 NIHON CREATE
©1997 ASCII LOGIN MAGAZINE

ウィンローグ
Win ROGUE
～イェンダー探究の書～



日本クリエイト株式会社

LOGIN

CONTENTS

第 1 章　ローグの歴史とその派生 ………3

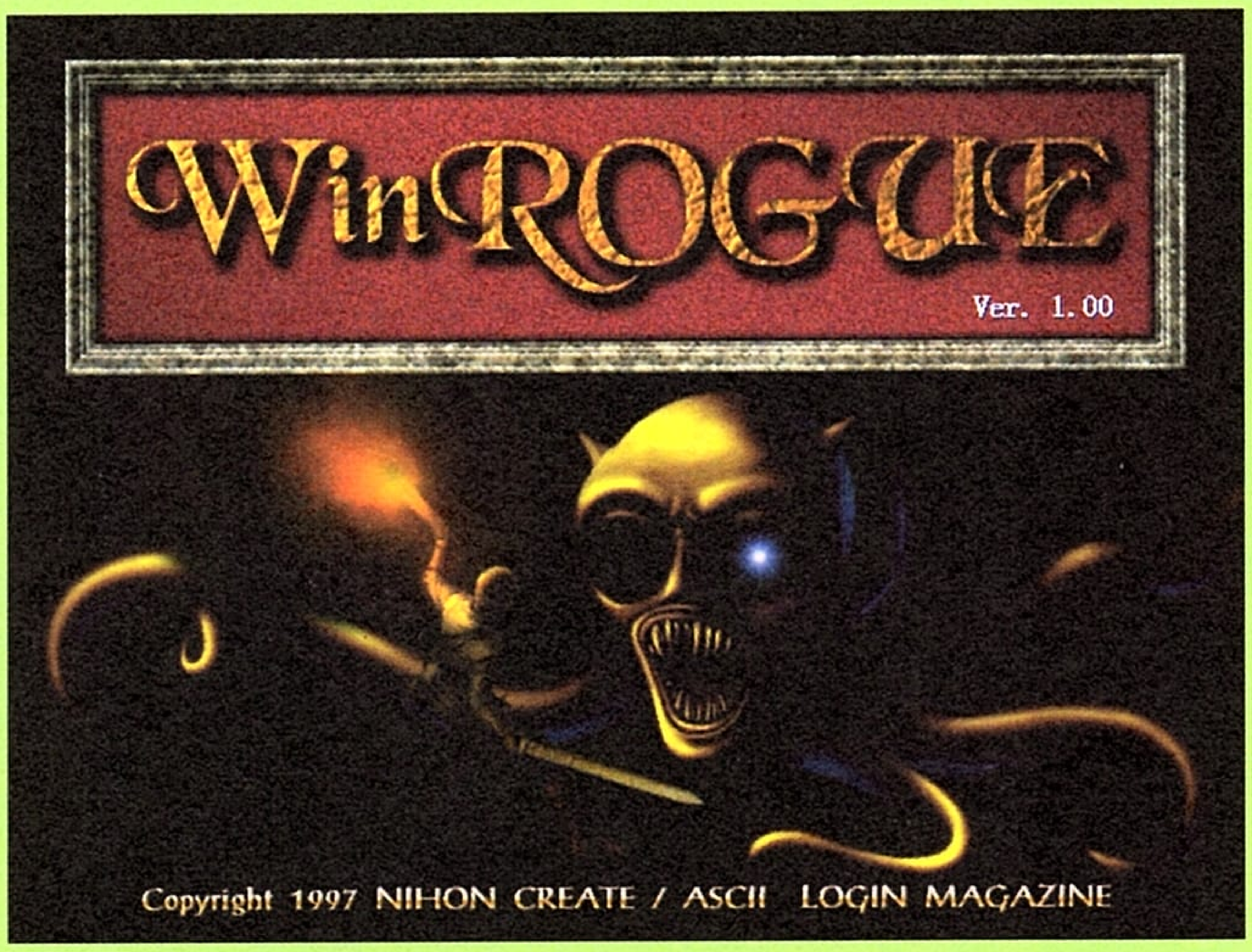
ローグの歴史 ……………………………………4
ローグウラ話～スコア(お金)の秘密～ ……………10

第 2 章　モンスター、武器防具、アイテム　11

ローグに登場するモンスターたち ………………12
"剣"の世界 ……………………………………26
"魔法"の世界 …………………………………32
ファンタジー書籍紹介 …………………………38
ウィンローグとローグの違い～旧版ローグの裏ワザ集～ ……44

第 3 章　プレーイングマニュアル …………47

『Win ROGUE』のインストール ………………48
ゲームの遊び方 ………………………………50
ゲームの攻略法 ………………………………56
トラブルシューティング ………………………62



第1章

ローグの歴史とその派生

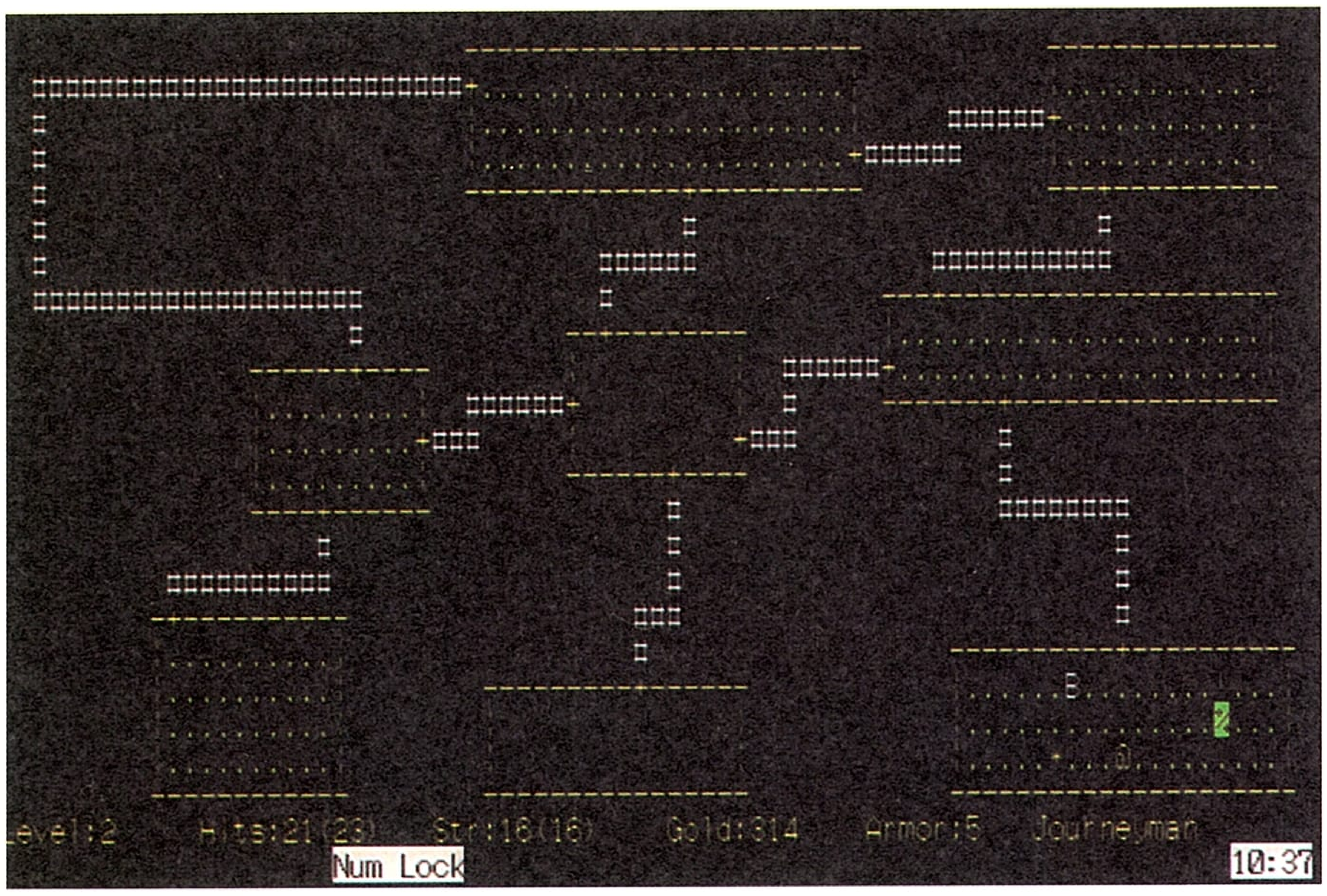
現在のゲームはグラフィックを使用することはもちろん、通信を利用したり、対戦機能があったりするわけだが、今をさかのぼること10数年前に、そうした要素を持ったゲームがすでに存在していたのだ！　それが『ROGUE』(以下『ローグ』)である。産声を上げてからというもの様々なゲームに影響を与え、その血は現在のゲームにも脈々と受け継がれている。この章では、『ローグ』の歴史にスポットをあてて紹介していこう。『ローグ』はどのようにして生まれ、どういったゲームに影響を与え、そして、現在はどうなっているのか？　を解説していこう。今、『ローグ』の歴史を語るとともに、RPGの原典に鋭いメスを入れる。

ローグの歴史

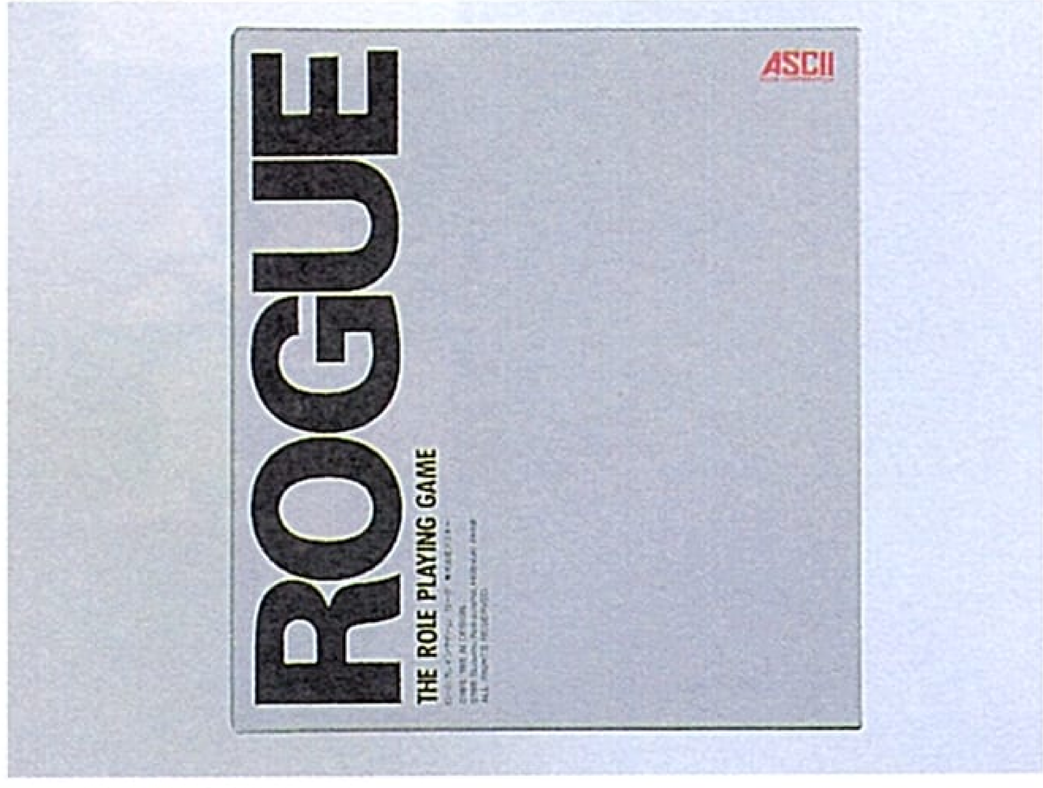
テーブルトークRPG全盛のころ、プロもアマチュアも、みなパソコンで冒険がしたかったのである。そうした中、ゲーム好きの学生がコンピューターRPGの原典を作り始めた。そして、それは大きな実を結ぶことになるのだ。

ローグってどんなゲーム？

パソコンにおける初期のゲームは、今のようにグラフィックを用いたものは主流ではなかった。当時、主流であったのは"泉のほとりにドラゴンがいます。どうする？"といったメッセージに対して、"逃げる"や"戦う"と入力する、テキストアドベンチャーだったのである。そうしたゲームが流行する中、カリフォルニア大学バークレイ分校のUNIX（OS）上に『ローグ』なるゲームが現われた。このゲームは遊ぶたびに変化するダンジョンに潜り、様々なアイテムを駆使して怪物と戦い、最終的には"アミュレット・オブ・イェンダー"という魔除けを地上に持ち帰るというRPG。冒険結果などがスコア表示され、複数のユーザーがランキングを競えるという点などから、学生たちの間で大人気となった。何度も繰り返してプレーできる秀逸なゲームであったが、それ以上にセンセーショナルだったのは、メッセージのやり取りのみでゲームが進行するのではなく、画面がアルファベットによってグラフィカルに描かれていたことだろう。"@"の冒険者を動かして"B"（バット）や"D"（ドラゴン）を倒しながら進んでゆく様子は、わずかなメッセージで表現されるテキストアドベンチャーとは違い、ひと目で状況を察知できるうえ、そこに含まれる情報量は多かったのである。今でこそ、こうしたゲームは数多く存在するが、よもや10年以上も昔に、このようなシステムのゲームが存在しようとは、ただ驚かされるばかりである。



●グラフィックはなくとも、ちゃんと世界構築が行なわれていた？　このような画面でも当時はセンセーショナルだったのである。ある意味、今でもセンセーショナルかもしれない。



●これがアスキーから発売になった『ローグ』のパケ。25センチ×28センチと言う巨大なパッケージは大迫力なのだ！

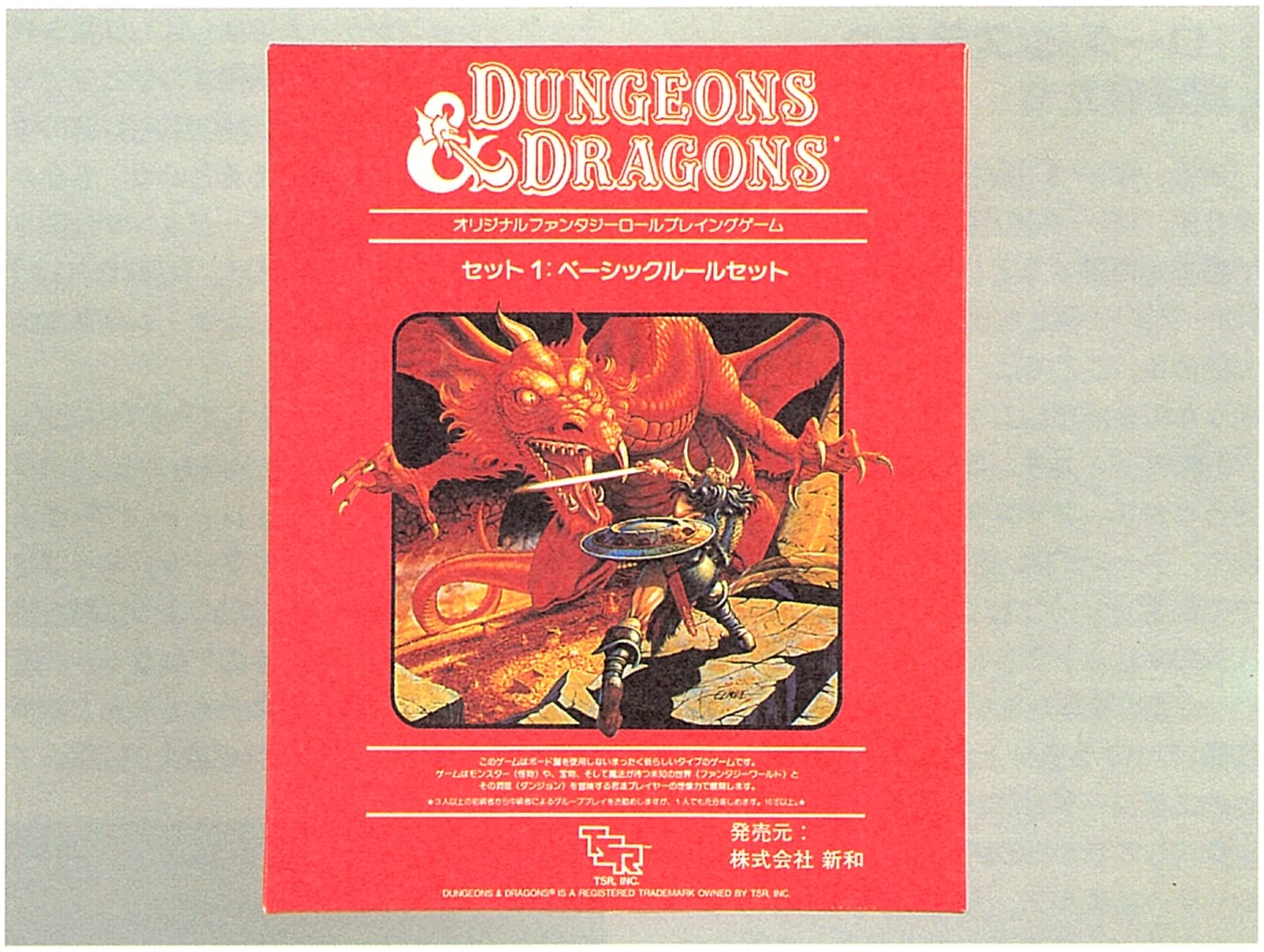
『ローグ』の偉大なる開発者

『ローグ』開発の主要メンバーはMichael ToyとGlenn WitchmanとKen Arnoldの3人である。Michael ToyとGlenn Witchmanはカリフォルニア サンタ・クルーズ大学の学生で、Ken Arnoldは、後にMichael Toyがカリフォルニア大バークレイ分校に編入された際に、新しい開発メンバーとして参加するようになる人物だ。

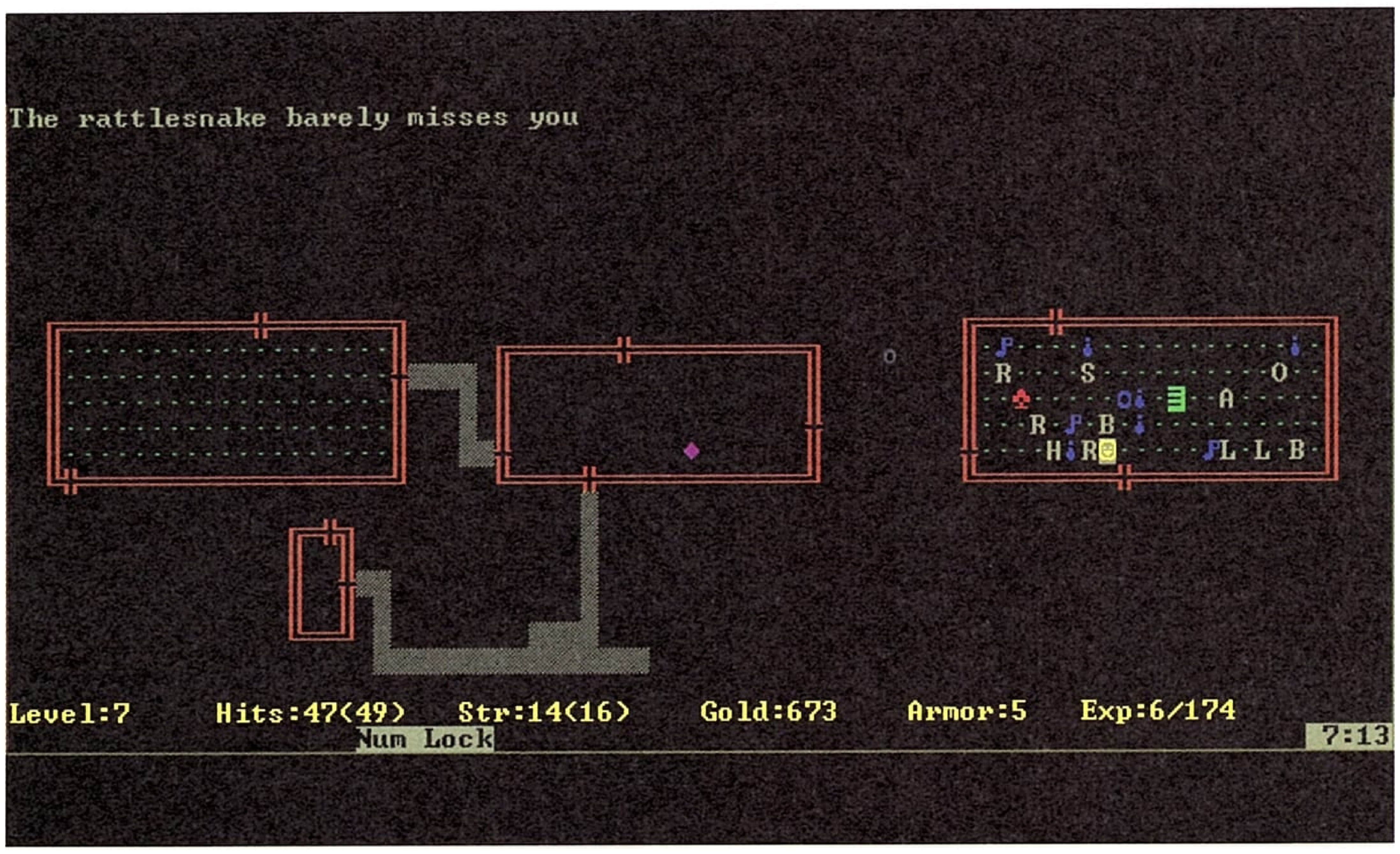
非公開バージョンの『ローグ』は大したアイテムもなく、シンプルなものであった。プログラミングのほとんどはMichael Toyが担当し、ゲームシステムは、Michael ToyとGlenn Witchmanのふたりで行なったという。ちなみに『ROGUE』というネーミングはGlenn Witchmanが考案したもの。しかし、やがてMichael Toyがバークレイ分校に編入したこ

とによって、『ローグ』はメジャー化へと進んでゆく。まず、第3の開発者として、Ken Arnoldが参加することになった。彼は"cursor"という当時有名なルーチンの作者。今では当たり前だが、このルーチンは画面の好きな位置に好きな文字を表示できるという画期的なもので、ネットワークなどで配付されていたもの。初期の『ローグ』にも採用されており、これなくして『ローグ』は決して生まれることはなかった。バークレイ分校に編入する以前のMichael Toyがネットワークなどを通じて、Ken Arnoldと知人であったかは不明だが、"cursor"の作者であるKen Arnoldを得たことは『ローグ』の開発に大きな影響を与えたに違いない。

こうして主要メンバーであるMichael Toyと、Glenn Witchman、Ken Arnoldが揃うことになる。公式のバージョンは1980年にUNIXというOS上で動作しており、C言語によって作られていた。こうして公式版『ローグ』が産声を上げたわけだが、大学では、またたく間に大人気のゲームとなり、数年間にわたり活躍することとなる。さらに幸運なことに、バークレイ分校はUNIXの中でも人気のあった BSD（Barkeley Standard Distribution）の開発元でもあったため、『ローグ』はBSDに同梱され全世界でプレーされるようになる。ちなみに、Michael Toyは後に某メーカーにしばらく勤めた後、A.I. DESGINという会社を設立。プロとしてゲーム開発にいそしむことになる。そして1986年。ついに日本で、アスキーから『ローグ』のパッケージが発売。MS-DOS版以外にPC-8801版などもリリースされるとともに、アスキーネットにて『ローグ』のプレーが可能になる。現在、このサービスは終了となっているが、なんと全盛期にはスコアランキングに名前を載せるために、毎日『ローグ』をプレーし続け、電話代が数10万にも達してしまったツワモノもいたらしい。



●『D&D』のパッケージ。現在は写真のボックスタイプではなく、ブックタイプのものが主流。日本語版も出ているので、興味のある方は遊んでみよう。結構面白いんだな！



●遊ぶたびに変化するダンジョンやアイテム名。これが『ローグ』の魅力である。自分も楽しめるゲームを目標に作ったということだが、それが成功の秘訣だったのでは？

ゲームシステム誕生の秘密

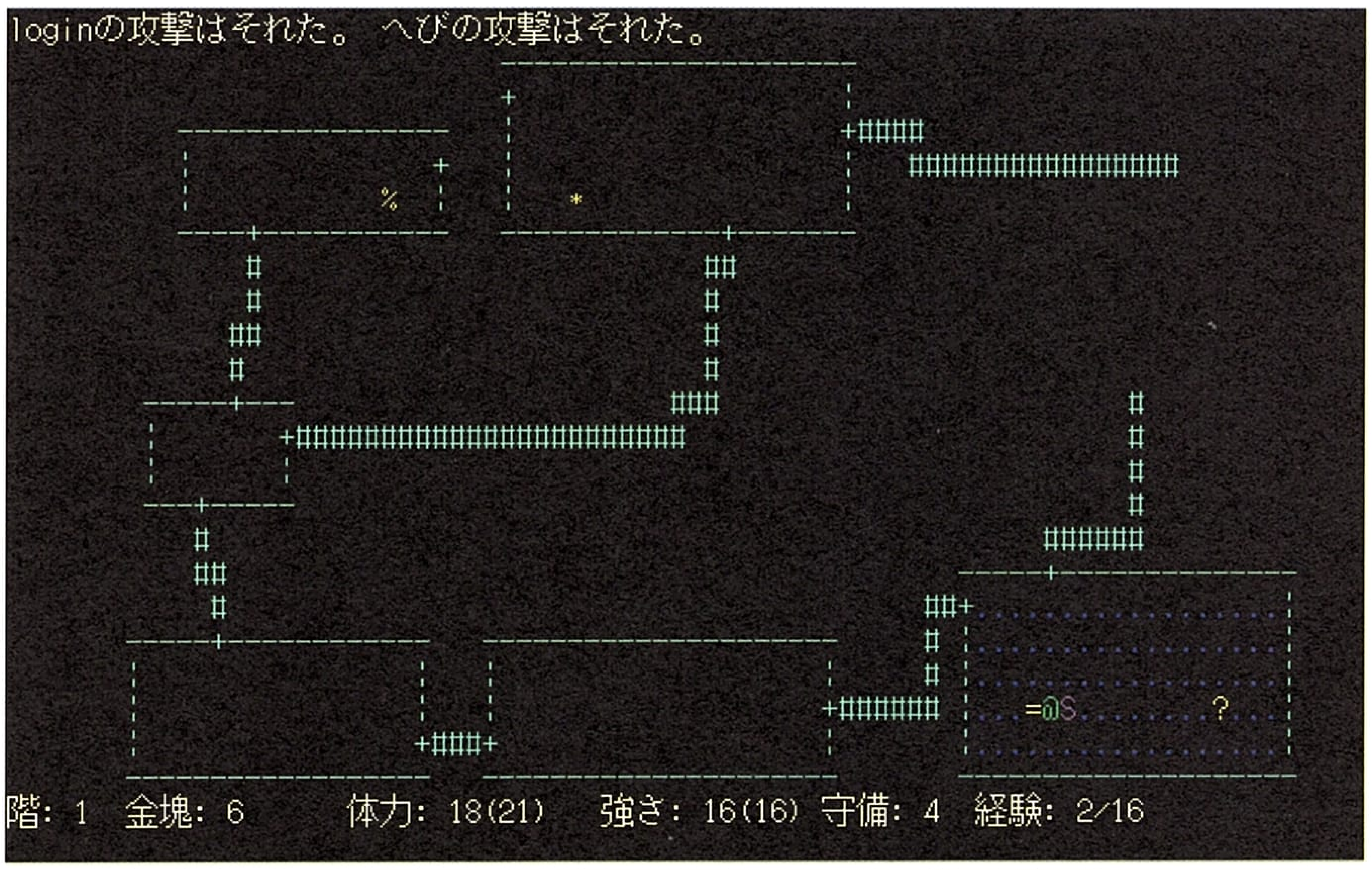
『ローグ』のゲームシステムについては先ほど触れたが、どのようにして様々なアイデアが生まれてきたのだろうか？　Michael Toyの弁によれば、自分が楽しめるゲームを作りたかったのだそうだ。当時主流であったテキストアドベンチャーは、開発者は答えを知っているわけだから、プレーしても面白いはずがない。しかし、コンピューター側が罠や迷路などを設置してくれるのであれば、開発者も十分楽しめる。そうしたことから、『ローグ』のダンジョン生成、罠やモンスターの自動配置、冒険内容によるスコア制といったものが生まれたという。また、ゲームの背景に関してはテーブルトークRPGの名作、『Dungeons & Dragons』に影響を受けていることは有名な話。これは『ローグ』に限らず、初期のRPGである『WIZARDRY』や『ULTIMA』なども同様である。みな、『Dungeons & Dragons』をパソコンで遊びたいがために、RPGをこぞって作っていたのだ。こうして（おそらく）世界初のRPGが生まれたのだが、このシステムは今となっても通用してしまう輝きを持っている。そして、そのシステムを受け継いだゲームは今なお活躍し続け、着々と勢力を伸ばしているのである。

『ローグ』システムの継承者たち

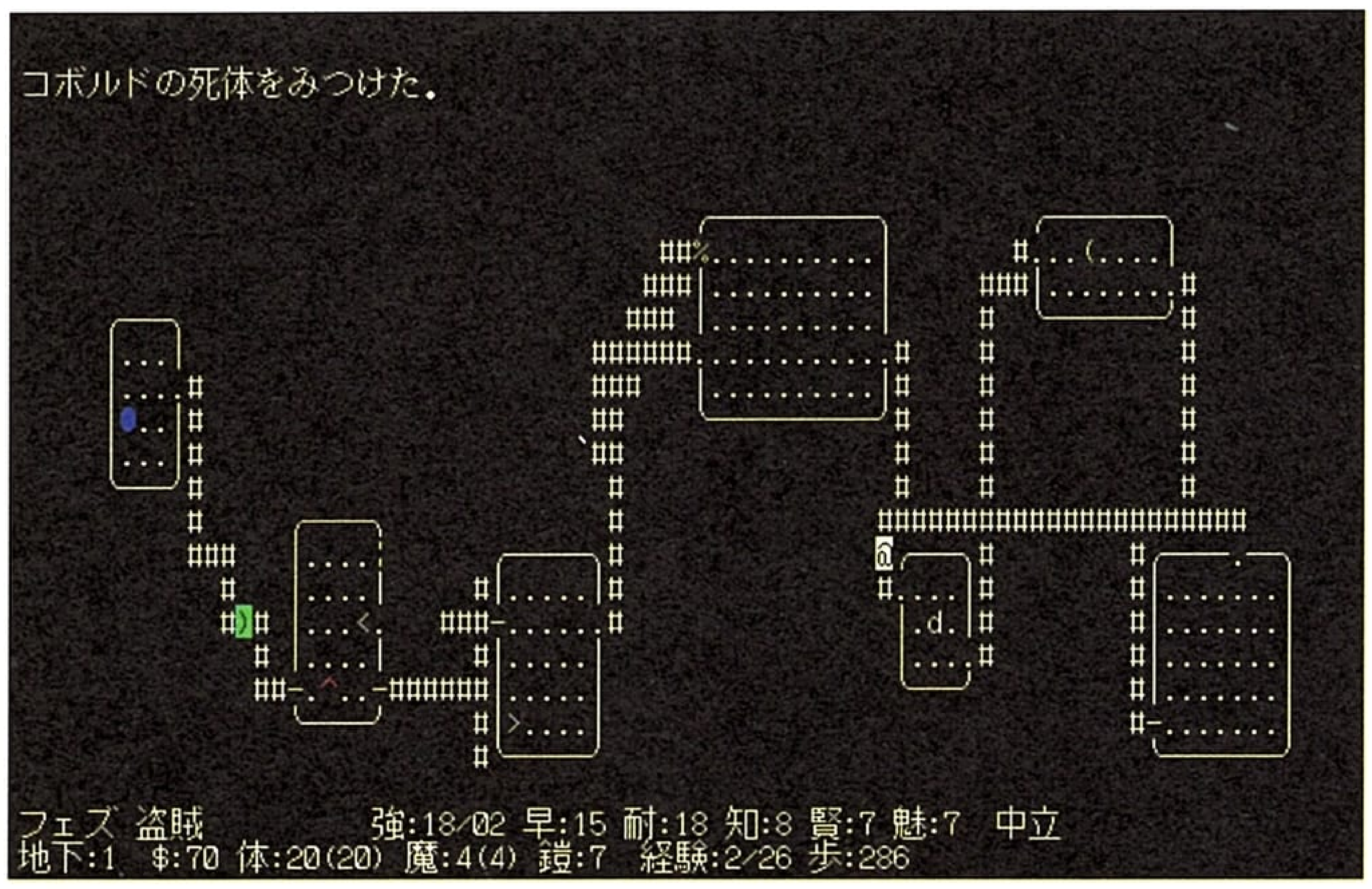
さて、『ローグ』誕生の歴史などを解説してきたが、『ローグ』の発表後、アルファベットで世界を表現するという伝統をそのままに、『ローグ』の子孫とも言えるゲームたちが活躍し始める。ここでは、その中でも世界的に有名なものを紹介しよう。

J.R.R.トールキン著の『指輪物語』をご存知だろうか？　ファンタジーのバイブル的な物語で、ファンが多い名作だ。この物語で"モリアの坑道"というエピソードがある。これは主人公のホビットたちとゴブリンやコボルトといった悪の種族たちがハデに戦う話で、『指輪物語』の中でも盛り上がるシーンのひとつだ。このエピソードと『ローグ』のエッセンスをミックスしてできたのが、『MORIA』である。プレーヤーはエルフ、人間、ホビット、ドワーフなどのキャラクターからひとつを選んで、冒険に出発する。地上の街には武器屋、魔法屋（？）、アイテムを保管できる自宅などがあり、装備を整えて地下へと降りてゆくのだ。マップの自動生成やアルファベットによる敵といったように、『ローグ』のテイストを残しつつも、人間クサさを上手に表現している点は評価したい。瀕死の怪物は逃げるし、さらに追いかけると覚悟を決めて戦いを挑んできたり、お店での売買は価格を出し合って交渉したりと、アルファベットで世界が構築されているとは言え、キャラクターが生き生きとしているのだ。魔法の道具を拾ったけれど、価値がよくわからずにお店に持っていったら安く買い叩かれ、おまけにお店の主人がこちらを見て、クスクス笑っている……こんなシチュエーションがゲームではしばしば見られるのである。『ローグ』の開発者のひとりであるMichael Toyによれば、『MORIA』は彼の構想にかなり近いゲームであるという。ちなみに、『MORIA』は様々なバージョンが公開されており、『ANGBAND』、『UMORIA』（ULTRA MORIA）といったゲームは基本的に同じゲームである。

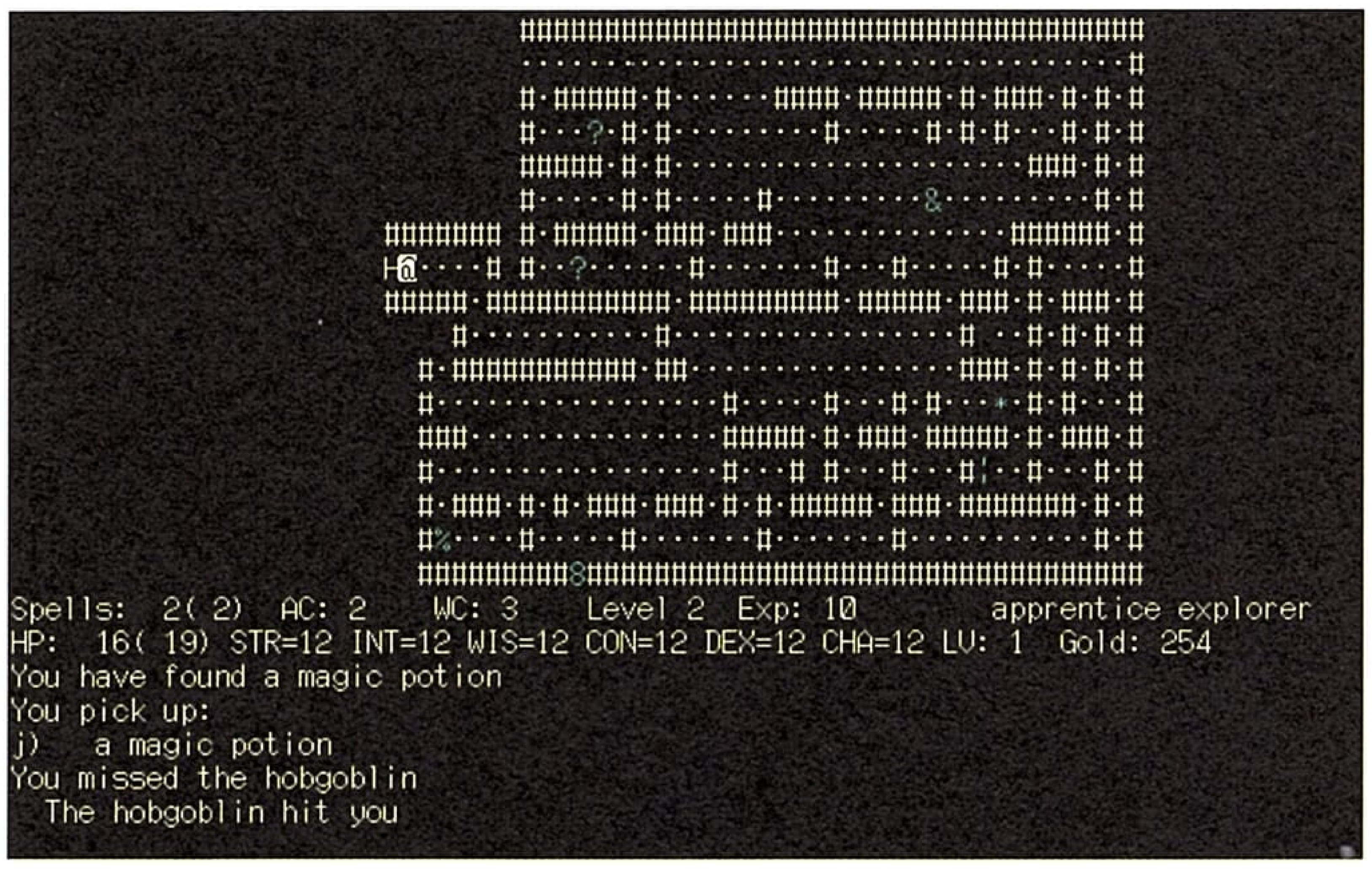
お次は複雑難解なゲームとして『NETHACK』。これは地下50数階（なんと分岐もある！）のダンジョンを探索してアミュレット・オブ・イェンダーを手に入れると言うゲーム。マップは自動生成されるが、『ローグ』のように階を移動するたびに生成しなおすのではなく、一度生成したマップは帰り道の分もちゃんと記憶している。また、『ローグ』が最大9部屋までしか存在しないのに対して、この作品では無数の部屋や城といった特殊マップなども用意されている。詳しいことは不明だが、物質界ではない特殊な場所もあるという……。
それから、ゲーム開始時に犬もしくは猫といったペットを連れて行ける点も特徴で、ペットを上手に育てることがゲーム攻略のカギ。ペットも主人の冒険者同様、小犬、犬、大きな犬といったように成長してゆくし、上手に使えばお店の商品を盗ませることもできる。また、食べられるモンスターをおぼえたり、メデューサと戦う際に目隠しして戦ったり、ランプをこすったら精霊が登場してアイテムをくれたり、剣に特殊な名前を付けたら魔剣になってしまったり、お祈りをしたら神様が助けてくれたり、と非常に芸が細かい。『ロー



●『ローグ』を母体に様々なRPGが生まれたのである。なお、この画面は日本語版の『ローグ』である『ローグクローン』の画面である。様々なネットで入手できるぞ。一度はプレーしてみよう。



●NETHACKの画面だ。『ローグ』系のゲームの中では最高峰と呼ばれる複雑さ。ペットと一緒に冒険できるのが、なかなか面白い。プレーヤーのスキルがモノをいう？



●娘を助けるために冒険する『LARN』。地上には大学やらショップやら様々な建造物がある。のんびり冒険していると、娘が死んでしまうぞ！

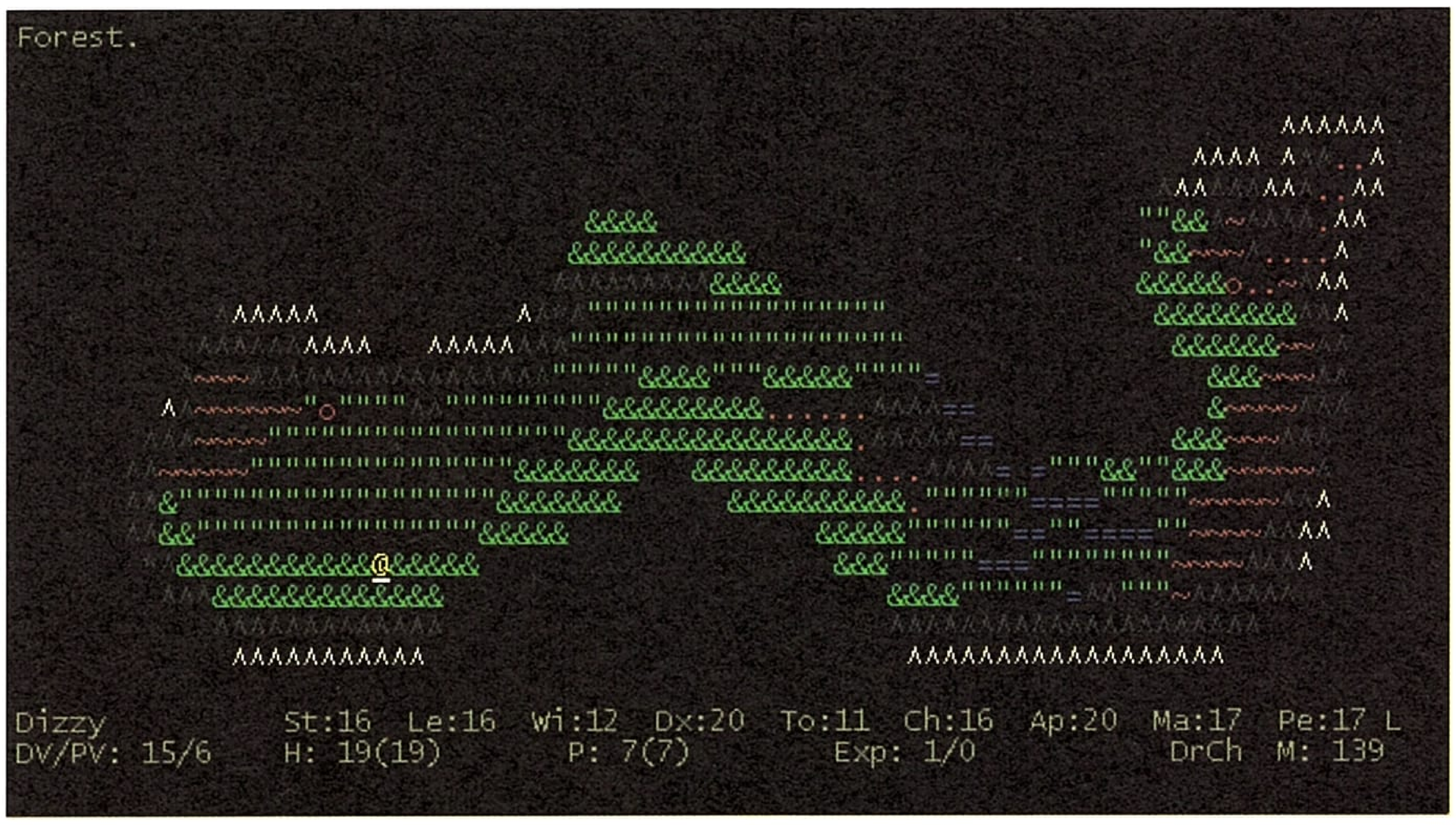
グ』系のゲームの中では最高峰と言える。これは直接ゲームとは関係ないが、なんと各キャラクターごとに独自にグラフィックを描き起こし、『NETHACK』をグラフィック化しようとしている人物もいる。

『ローグ』系のゲームは基本的にアイテム探しがメインとなるが、ちょっとした変わり種もある。それが『LARN』。このゲームの目的は娘の命を救うこと。といってもさらわれた娘を助けるのではない。地上の自宅には不治の病に伏している娘がおり、ゲームのプレー時間が経過するほど病状は悪化してゆく。そこで、プレーヤーはダンジョンに入り、娘の命を助けるための何かを探さなければならない。地上には大学や銀行、ショップなどの設備があり、そこで体を鍛えたり、装備を整えなければならない。ウカウカしていると娘は死んでしまうが、ある特殊なアイテムを手に入れることで時間を戻すことも可能だ。

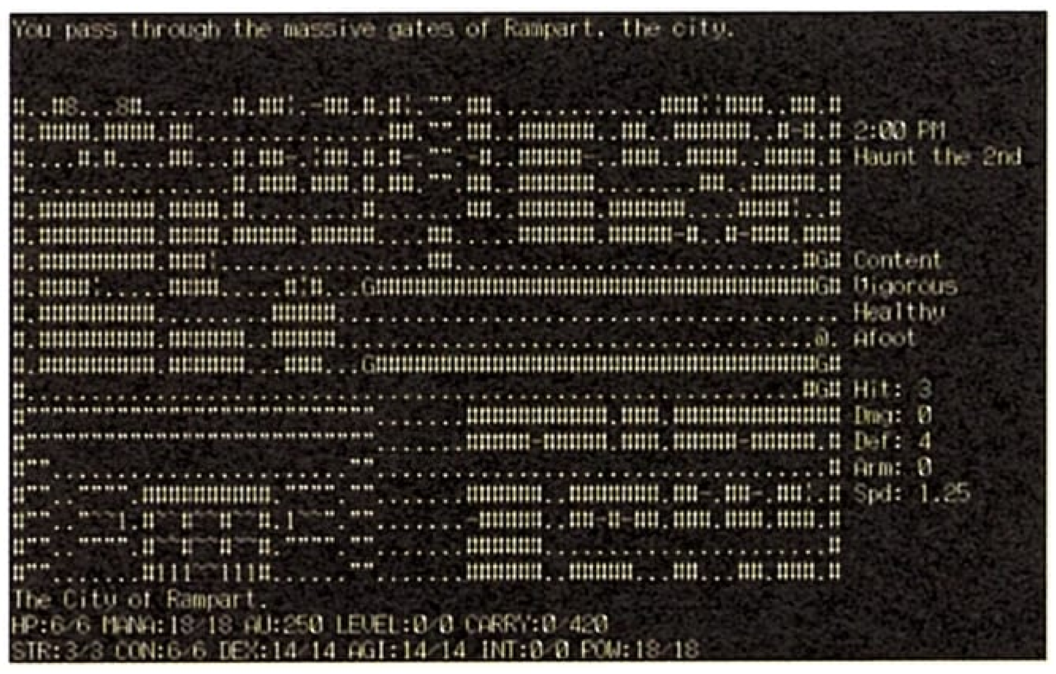
とまあ、こんなところが『ローグ』の後継者として有名どころ。ダンジョン生成を始め、怪物や罠の配置、冒険内容によるスコア表示といった『ローグ』システムは健在だ。ほかにも、地上マップが存在する『OMEGA』や『ADOM』(Ancient Dungeon Of Mysteryの略)といったものがあり、十人十色の構成を見せている。この手のゲームはネットなどで配付されているが、ものによっては頻繁にバージョンアップが行なわれているようだ。しかも、それはバグの修正だけではなく、シナリオや新しい職業の追加といった大幅なパワーアップであることも多い。つまり、こうしたネット上で配付されているゲームには完成形というものは存在せず、どんどん改良を加えていくため、日進月歩の勢いで発展してゆくのだ。ある意味、究極のRPGと言えるかもしれない。こうしたゲームに興味がある人は、インターネットで"ROGUELIKE GAME"などの語で検索してみよう。様々なゲームが見つかるはずである。英語版だけではなく、日本語版もたくさん公開されているので、ぜひ一度はプレーしてみてほしい。

『ローグ』を遊ぶプログラム？

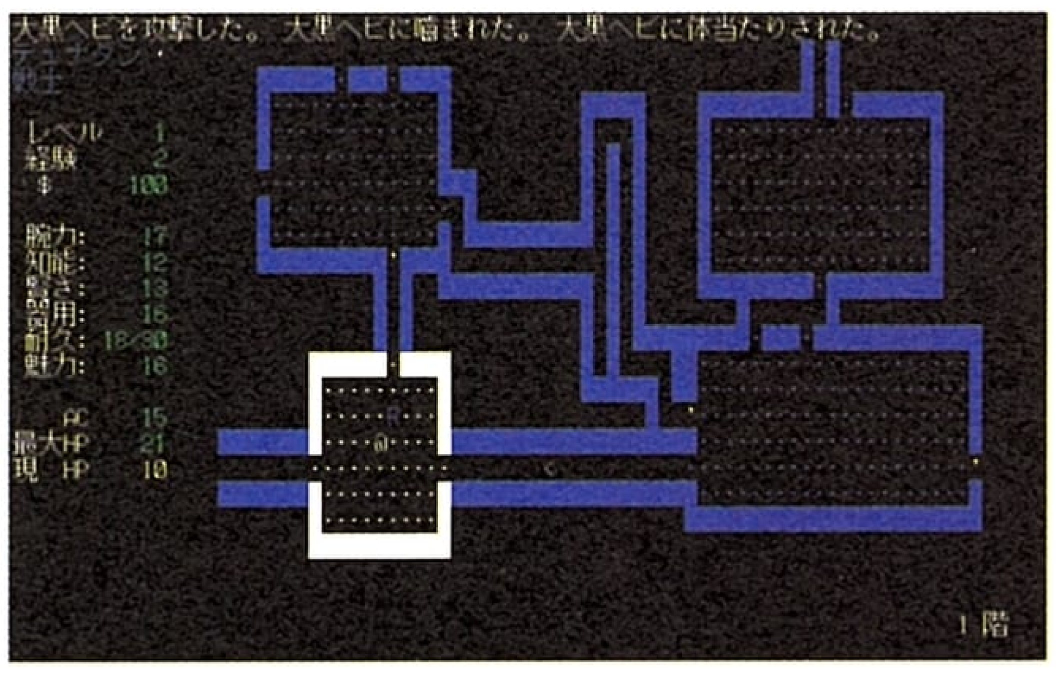
これは『ローグ』の仲間というのはちょっと違うが、『ローグ』をプレーするプログラムというものもある。なんのことかわかりにくいかもしれないが、『ローグ』をプレーしていると自分なりのゲームスタイルというものが確立してくる。瀕死のときに怪物に出会ってしまった。そんなときにどうするか？　それに対する解決法は人によって様々だ。なかには回復しようと薬に目をやる人もいれば、攻撃できる杖はないかな？　と考える人もいるだろうし、防御力に自身があればいきなり肉弾戦を挑むかもしれない。こうしたノウハウをプログラム化して、『ローグ』に挑戦させてみたい！　その願望を可能にしたのが『ROG-O-MATIC』だ。これはC言語によって記述されたプログラムで、どこまでゲームを進められるか？　を実験するものである。このプログラムはCarnegie Mellon Universityで開発されたもので、"国防省の援助の元に実行された研究"として"CMU-CS-83-144"という公式レポートまである。アミュレット・オブ・イェンダーを入手できたかどうかは不明だが、まさか『ローグ』が研究の材料になるとは驚きだ。



●『ANCIENT DUNGEON OF MISTERY』の画面。地上マップもあるようだが、詳しいゲーム内容は不明。いったいどんなゲームなのか？　非常に気になるぞ。日本語版は存在しないみたいだ。



●複数のダンジョンが存在する『OMEGA』。詳しいゲーム内容は不明だ。ちなみに、これは街の画面。寺院があったり店があったり……。

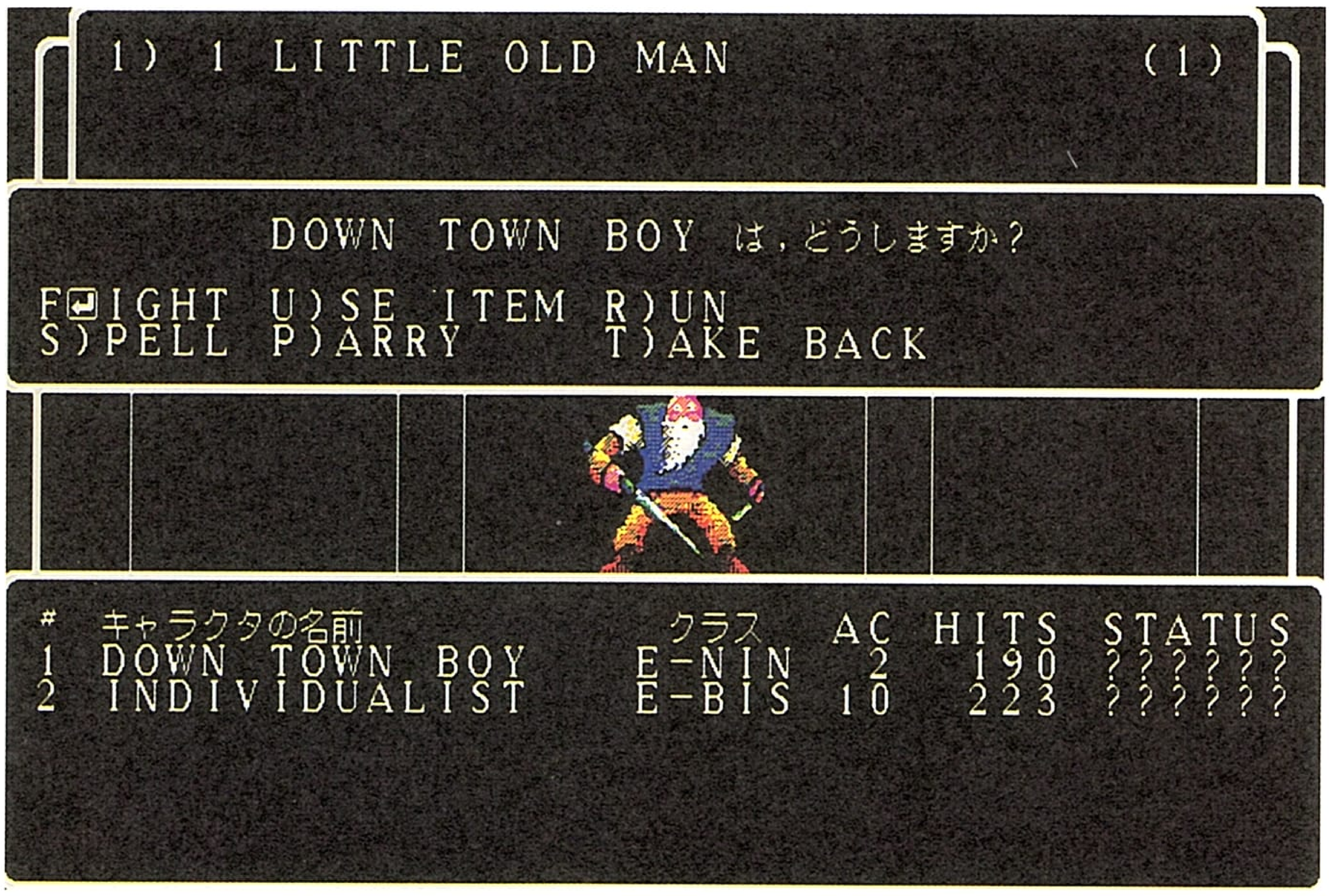


●『ANGBAND』。指輪物語をモチーフにした世界は魅力的。ちなみにこれは日本語版。魔法などの多彩で非常に興味深い仕上りを見せている。

タイトル	入手先
NETHACK	NIFTY-Serve　FCGAMEPまたはhttp://kako.com/jnethack.html
LARN	NIFTY-Serve　FCGAMEP
ANGBAND	NIFTY-Serve　FCGAMEP
ADOM	http://users.aol.com/ADOMDev/index.html
ローグクローン	NIFTY-Serve　FCGAMEP
OMEGA	NIFTY-Serve　FCGAMEP

アルファベットから グラフィックへ

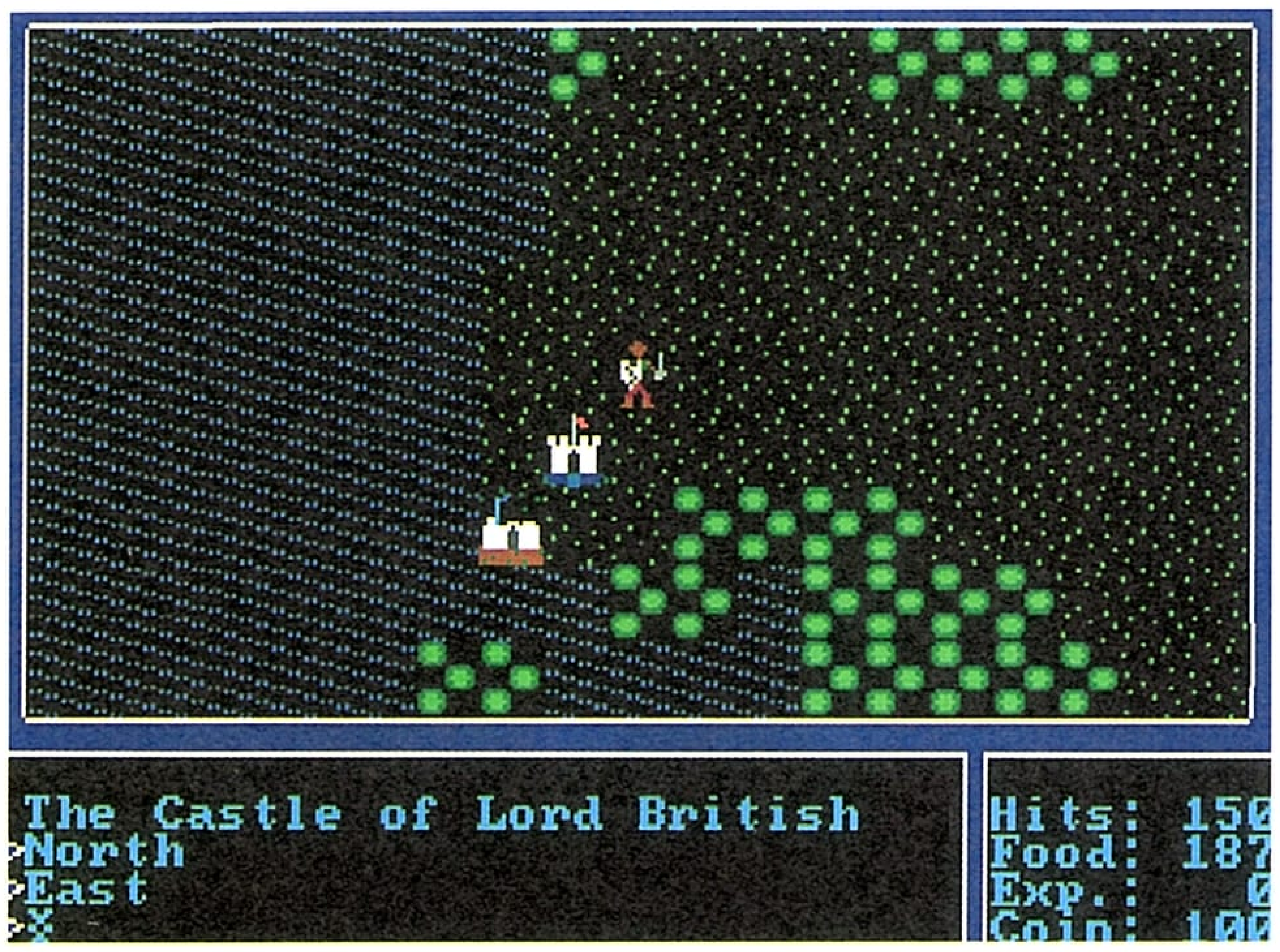
アルファベットで世界を構築し、一世を風靡した『ローグ』。その派生作品もたくさん生まれたが、時代の流れとともにゲームはグラフィックによって表現されるようになる。まずは、初期のRPGのちょっとした歴史の話をしていこう。まず、コンピューターRPGを語る上で忘れてはならない存在が、1981年にリリースされた『WIZARDRY』と『ULTIMA』シリーズ。前者は3Dのダンジョンを舞台に悪の魔法使いワードナに盗まれたアミュレットを取り戻すというもの。後者はストーリー重視で、2Dのフィールドマップを歩き、各地に点在する3Dのダンジョンを冒険して、悪の大魔王モンデインを倒すというゲームだ。国産タイトルでは、魔法の宝石を求めてダンジョンを探索する『ブラックオニクス』が初期の作品として有名。ただ、これらは初期の名作RPGであるというだけで、マップの生成やスコア制といった『ローグ』らしいテイストを感じることはできなかった。こうした中、『ローグ』の末裔と呼べるものはないのか？　と思われたが、アレコレ探していくうちに、そうしたタイトルが見つかったので紹介しよう。代表的なものといえば、『ティル・ナ・ノーグ』であろう。この作品は1987年にシステムソフトからリリースされたRPG。マップ＆シナリオ自動生成という機能を持っていたことで知られる名作だ。モンスターをパーティーに加えたり、戦闘からの脱出方法を誤ると、仲間とはぐれてしまうこともあったが、実は酒場で待っていてくれるなどの演出もあった秀作。ケルト神話という当時はマイナーなテーマをモチーフにした世界観はツウ好みで独特だった。また、ファンタジーではなく、海賊をモチーフにしたゲームだが、『パイレーツ』にも、『ローグ』の雰囲気をうかがうことができる。マップは自動生成ではないものの、カリブ海を舞台にプレー内容によって、スコアが算出される点は『ローグ』に近いと言える。また、詳細は不明だがKIYATSUSHOがリリースしていた『テレンガード』や『ウイッチキング』も『ローグ』に非常によく似たゲームで、ランダムで作られたダンジョンやフィールドマップを冒険するファンタジーであった。ただ、残念なことに、ここに紹介しているものは販売はすでに終わっており、今のマシンではほとんど動かないし、最後に紹介した2作にいたっては、供給媒体がカセットテープであることから、今となっては遊ぶことはできない。



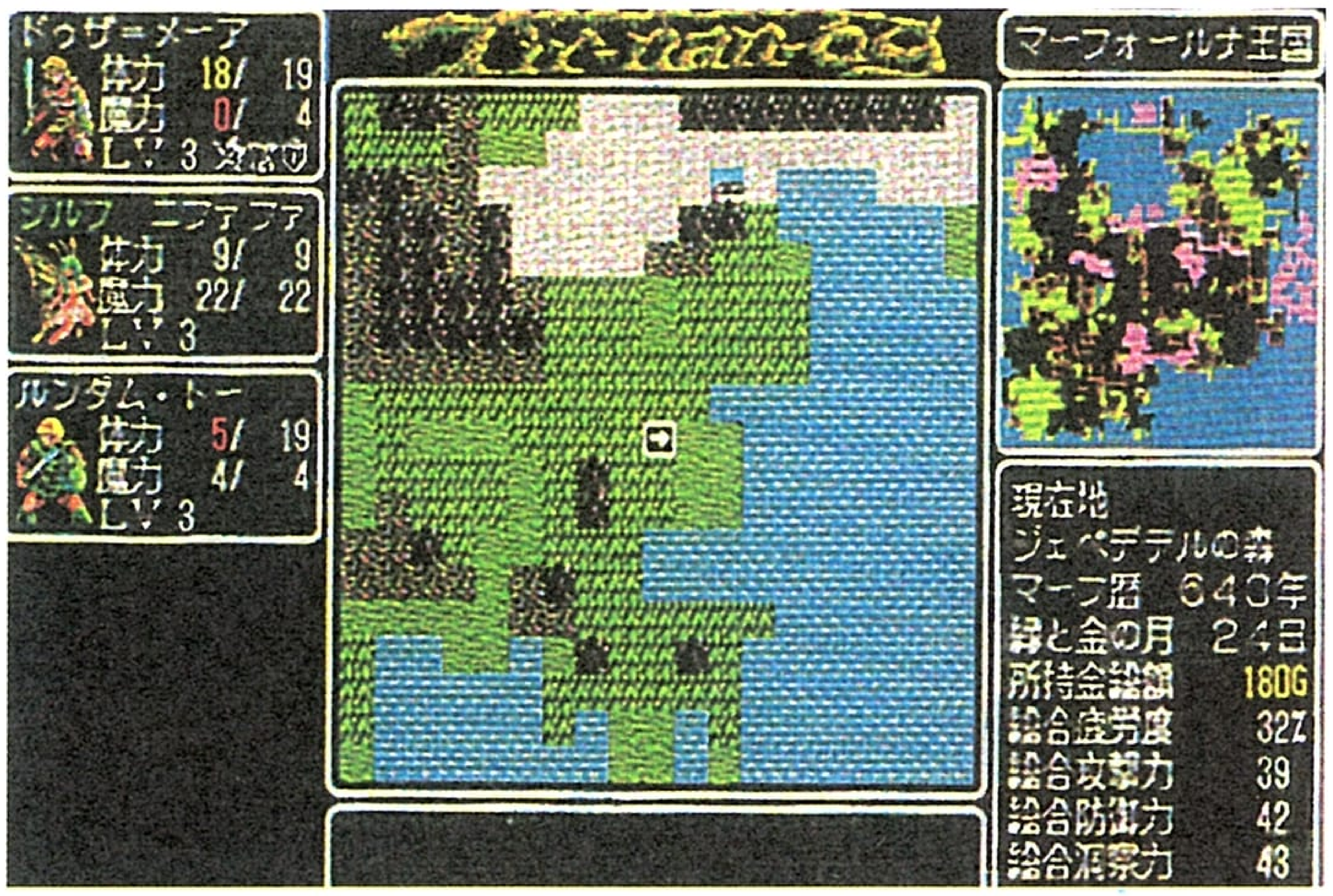
●1981年に発表された初期のRPGとして、今もその名前を残す『ウィザードリィ』。現在はこのシリーズは完結したのか続編の話は聞かない。新シリーズのRPGも展開されているようだが……。

最新作にも生きる 『ローグ』のテイスト

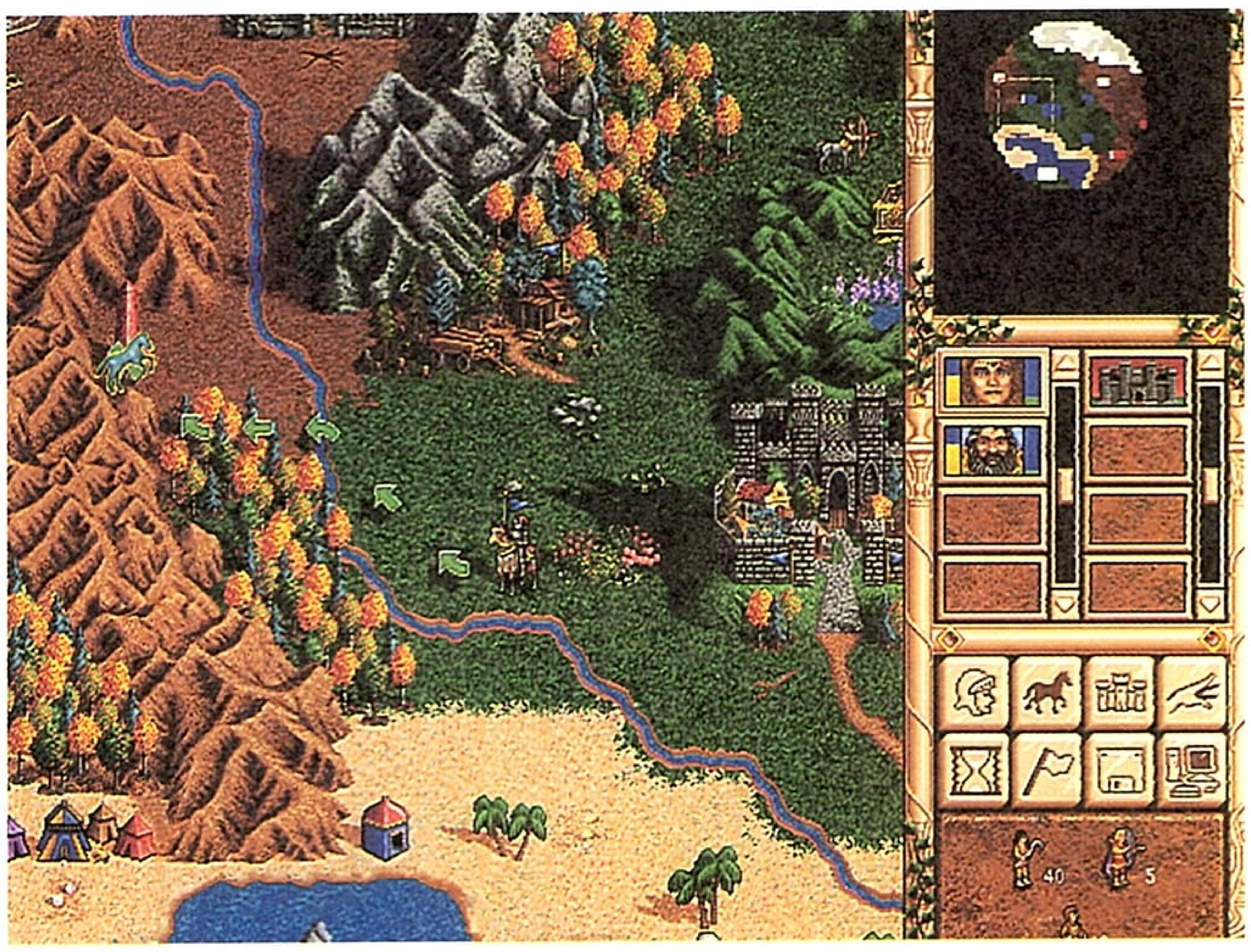
プレーできるものはないのか、というと、そうではない。記憶に新しいところでは『ヒー



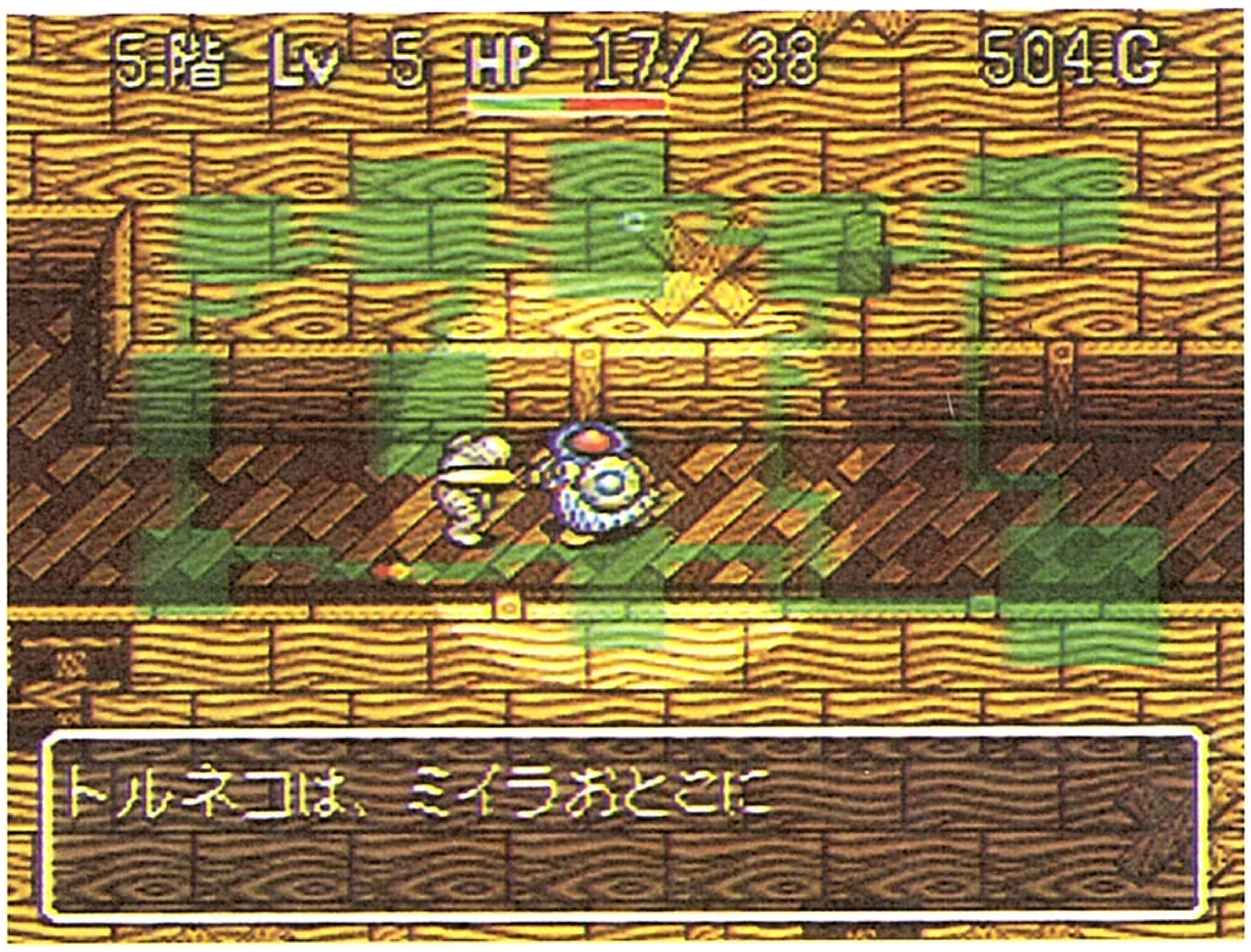
●『WIZARDRY』と並ぶRPGの名作。1981年に発表された作品だ。シナリオ重視型のRPGで、複雑さと難解さをウリにしたゲームである。ただし、『ローグ』のようにマップの自動生成機能などはない。



●マップだけではなく、シナリオすらもパソコンが作り出してしまう。『ローグ』の開発者のMichael Toyは開発者も遊べるように『ローグ』にマップの自動生成機能を盛り込んだが、まさかシナリオ生成機能を載せたゲームが存在するとは……。



●1997年発表。マップエディット機能では自動でマップを作ることができる。また、攻略方法によってスコアが表示される点も『ローグ』をほうふつさせる、日本語版も発売されているので、興味のある人は探してみよう。



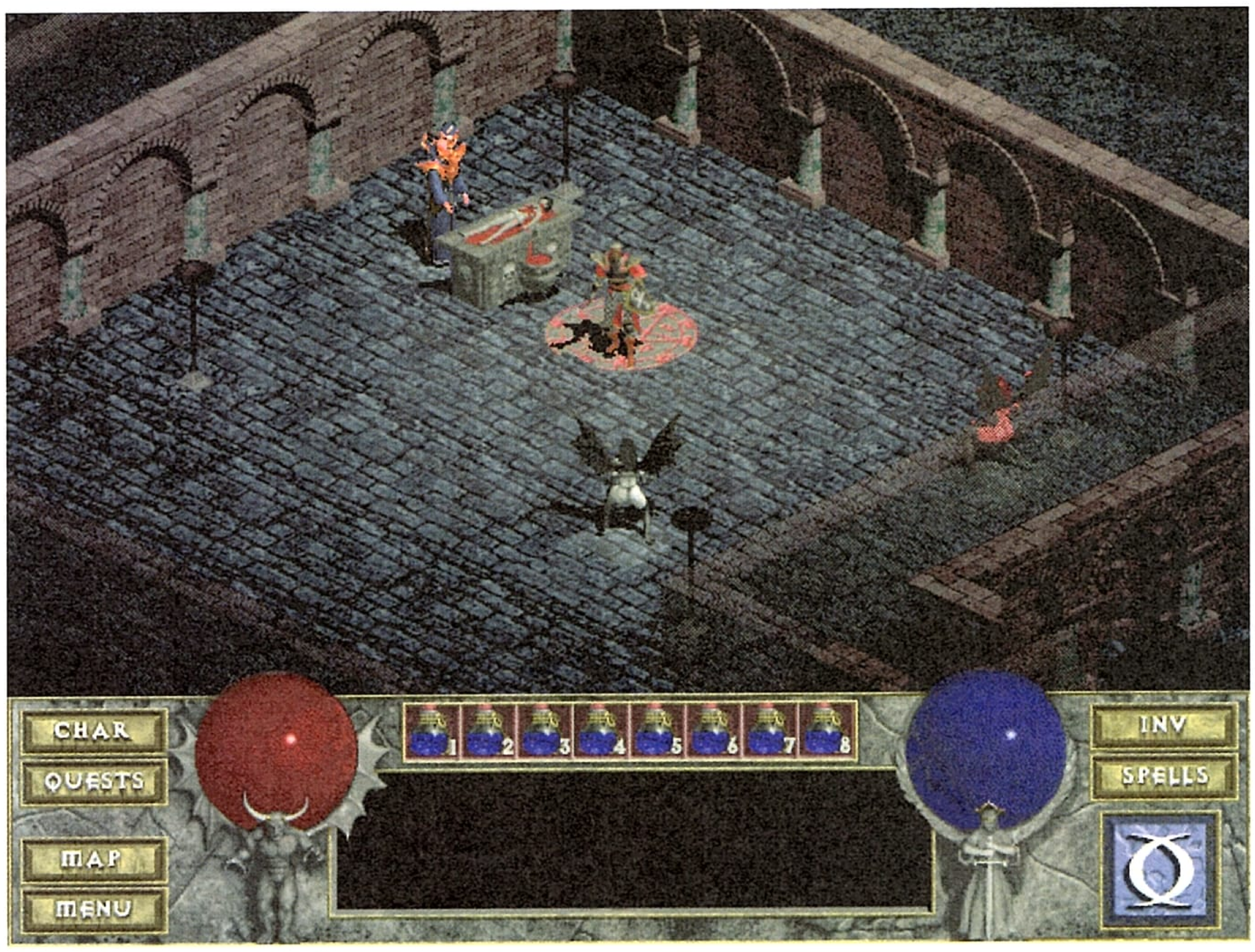
●1993年発表。『ローグ』のシステムに『ドラゴンクエスト』の世界をミックスすると『トルネコの大冒険』になる？　次回作の『風来のシレン』は和風ファンタジーで1995年に発表。２作品とも好評を博した。

ロ・オブ・マイト・アンド・マジック2』がいい例ではないだろうか？　ターン制のファンタジーシミュレーションで勇者を雇って、パーティー（部隊）を作り、大陸を探索してイベントを攻略するというものだ。最終目標は敵国の勇者たちを全滅させたり、敵国を滅ぼすことだが、各種イベントなども充実しており、RPGとしての要素もしっかりしている。既製のマップをプレーするだけではなく、マップエディターには、ランダムでマップを作る機能があり、おまけにプレーした結果によって、スコアボードにランキングが表示される点もなかなかよい。また、マップの自動生成ということでいけば、『ディアブロ』を外すわけにはいかない。これはリアルタイムのファンタジーRPGで、マップはパソコンが作り出してくれる。最終目的は地下16階にいるディアブロを倒すことだ。ネットワークで協力プレーもできるが、インターネットを通じてディアブロ用のサーバーに接続すれば、知らない人間とプレーすることもできる。しかも、'97年末には、バトルネットのシステムが大幅にバージョンアップされるようで、世界ランキングや各種データーが表示されるようになると言われているのだ。リアルタイムのゲームだが、そこに散りばめられている要素は、どこか『ローグ』をほうふつさせるものがある。

コンシューマーの世界では？

ここまでの話はすべてパソコンでのこと。かといってゲームを語るのなら、家庭用ゲーム機は外せない。実は家庭用ゲーム機に『ローグ』の移植と言っても過言ではないゲームがある。それはスーパーファミリーコンピュータの『トルネコの大冒険』だ。登場するキャラクターは『ドラゴンクエスト』のものを利用しているが、ゲームシステムは『ローグ』そのもの。開発者自身も『ローグ』に大きな影響を受けていると語ったこともあるという作品だ。そして、この作品は大ヒットしたことは記憶にも新しいだろう。さらにその続編として、『風来のシレン』も発売され、こちらも大好評を博した。詳細は不明だが、さらに続編も計画されているらしい。また、これは未発売に終わったが、アスキーから『ダンジョン放浪記』というファミコン版の『ローグ』発売されるという計画もあった。詳しい理由は不明だが、残念なことに、この作品はわずかに広告が掲載されただけで発売されなかった。

今でこそ当たり前のように使われているマップの自動生成やスコア制。しかし、17年も昔にすでに存在していたかと思うと、意外と感慨深いものを感じる。ひょっとすると、『ローグ』が完成した時点で、あの形式のRPGはすでに完成していたとも言える。そして、これからもこのシステムは様々なゲームに受け継がれていくに違いない。



●スコア制はないものの、マップの自動生成機能を搭載。ファンタジーが弱くなりつつあった時期に発表され、ファンタジーの再ブームの火つけ役になるか？　ネット対戦も可能であり、多くのユーザーから支持されることとなった。1997年発表。

■ローグウラ話

スコア(お金)の秘密

COLUMN

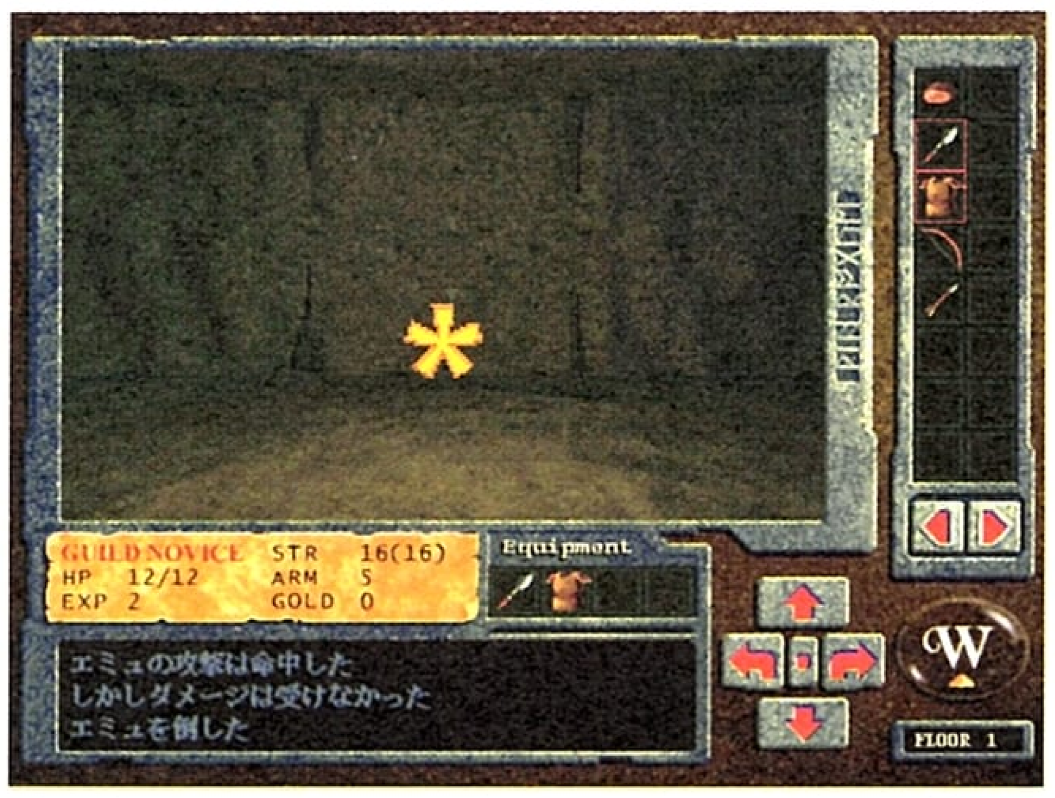
ここで、ネットワークで活躍していたオリジナル(?)の『ローグ』とお金に関する話をちょっとだけしておこう。『ローグ』というゲームは、最終目的のアミュレット・オブ・イェンダーを地上の持ち帰ることが目的である。それと同時に、いかに高いスコアを叩き出すか?ということが数多くのプレーヤーによって競われてきた。もちろん、アミュレットを手に入れて地上へ生還すれば、より高いスコアを記録できるわけだから、みな効率よい冒険を心掛け、高価なアイテムを大事に所持し、お金やアイテムを盗むレプラコーンやニンフと戦う際には、慎重に戦い、地上への生還を狙うわけだ。しかし、一歩間違うと、高価なアイテムを使わないように努力したがために、ここ一番で死んでしまうという、本末転倒な場合もある。ただ、ハイスコアラーと呼ばれる人間たちは、スコアのために様々な戦略をあみだし、ランキング表に名前を載せんがために、電話料金を10万円も20万円も突っ込んだという。スコアランキングに名前を残すことが『ローグ』をプレーする者の最高の栄誉であるとして……。

さて、『ローグ』におけるスコアの重要性を語ってきたが、スコアとはいったいどうやって算出されるのだろうか? それはズバリ、所持金=スコアなのである。つまり、買物もできないのに、お金が存在するのはスコアのためであったのだ。まあ、『ローグ』を知る者であればこれは常識と言えよう。ゲームでハイスコアを叩き出すには、金を必ず持っている"L"(レプラコーン)を倒すのが効果的だ。逆にお金が盗まれるという危険性もあるが、遠くから弓で攻撃していれば問題はないはずだ。また、1位争いをしているのなら1位のスコアを覚えておき、それ越えた瞬間に、ゲームを終了してしまう作戦もある。こうすれば、現在の所持金がスコアになる。『ローグ』では、死んでしまうと所持金の10パーセントが差し引かれてしまうというシステムである。そのため、たとえ未来の可能性を捨てることになったとしても、もうダメだ! と感じたら"ゲーム終了"を選んでしまおう。ちなみに、『ウインローグ』にはこの機能はない。

●これは『ウィンローグ』で死んでしまった場合に表示されるお墓。これもウォーリーが建てたんでしょうか? ゲーム中に"プレー終了"というコマンドが存在しないということは、生還しないかぎり死ぬということだ。ということは、ウォーリーにとってはうれしいことだ。儲けっ放しだもんね。

ところで、死ぬとなぜ所持金が10パーセントも差し引かれてしまうのか? これには裏設定なるものがある。実は『ローグ』の舞台となるThe Dungeons of Doom(運命の洞窟)には、Wally the Wonder Badgerなる人物(?)が住んでおり、彼は冒険者が死ぬと遺族に亡きがらを渡して、墓を建ててくれるのだそうだ。ただし、その行動はボランティアなどではなく、代償として冒険者の所持金の10パーセントをもらっていくという。

ゲームは直接登場しないウォーリーだが、少し彼について紹介してみよう。彼の名前を直訳すると"不思議の穴熊"ウォーリーだが、この人物はなに者なのだろうか? 国内版の『ローグ』のマニュアルには、この人物は魔法使いだということになっている。運命の洞窟に住んでいるとも、洞窟自体を統轄しているとも言われている不思議な人物だ。ひょっとすると、アミュレット・オブ・イェンダーを作ったのも彼なのだろうか? ともかく、冒険者がどんなに奥深いところで死んだとしても、簡単に死体を回収してしまうウォーリーは、どうやってダンジョンを移動しているのか不明である。さすが、"不思議の穴熊"と呼ばれるだけのことはある。



●死んでしまうと所持金の10パーセントはマイナスされる。これさえなければ1位なのに……なんてことも。

●スコアランキングに載るためには、並々ならぬ努力が必要。なんとか1位にランクインしたいものだ。

第2章

モンスター、武器、防具、アイテム

『ローグ』はイマジネーションによって、その面白さが大きく左右される。記号で世界が構築されているため『ローグ』の世界は、ほかのゲームよりも想像力が介在する可能性を秘めているのである。しかし、裏を返してしまえばファンタジーに対して知識の乏しい者や興味のない者に取っては、退屈な世界に見えてしまう危険性もはらんでいるのだ。本書は攻略本であると同時に、『ローグ』の世界を説くものでもある。よって、剣と魔法の世界や運命の洞窟に生息するモンスターについて紹介するとともに、2倍にも3倍にも『ローグ』の世界が楽しめるようファンタジー世界の常識についてアレコレと解説してみよう。剣と魔法の世界を学ぶことは、『ローグ』をより楽しむための手段であると同時に、RPGやファンタジー小説などの理解力をアップさせるものである。さあ、始めるとしよう。

ローグに登場するモンスターたち

『ローグ』の世界に登場する26種類のモンスターは神話伝承上のものであったり、実在するものであったり、オリジナルであるといったように様々である。このページでは、それらモンスターの原典について分析してみようか。

ゲームは想像力が勝負？

歴史物にしろ、ファンタジーにしろ、世界背景を知っているのと知らないとでは、ゲームに対するのめり込み方が違う。ゲームに登場するキャラクターがグラフィックと、ちょっとしたパラメーターしかなくとも、プレーしている人間にとって、そのキャラクターが生きて見えるのは、我々が歴史や世界背景、バックボーンなどを知っているからだ。ちょっとファンタジーをかじったことがある人なら、ドラゴンと聞けば、巨大なトカゲの様な姿に、コウモリに似た翼を背中に持っている。爪や牙や尾で攻撃することはもちろん、炎や冷気といったブレスを吐いて攻撃する……最低でもこれくらいのことは思いつくだろう。『ローグ』に登場するモンスターは、ファンタジーゲームでおなじみのものもいれば、非常にマニアックなものまで様々。しかし、これらのモンスタすべてについて、容姿や特性を知っている人がいるだろうか？　グラフィックがあれば予想がつくこともあるが、不幸（？）にも、『ローグ』に登場するモンスターはグラフィックが用意されておらず、アルファベットが襲ってくるだけ。そのため、残念ながらゲームの画面から得られる情報は少ないのだ。ヘタをするとファンタジーについて知識が乏しい人は、戦っている相手の正しい姿すら思い描くことができないということになる。同じ"J"と戦っていても、ある人はジャバウォックと激しい戦闘をしているように感じるが、ファンタジーについてよく知らない人には、単に"J"というアルファベットと戦っている、と感じるだけ。これではゲームをプレーするほうとしては、少々もったいないと言える。どうせなら、これを機会にファンタジーの知識をグッと深めて、人よりも2倍も3倍もゲームを楽しくプレーしてみたいと思わないかい？　いや、楽しまなきゃ損でしょ!!

『ローグ』に登場するモンスターたち

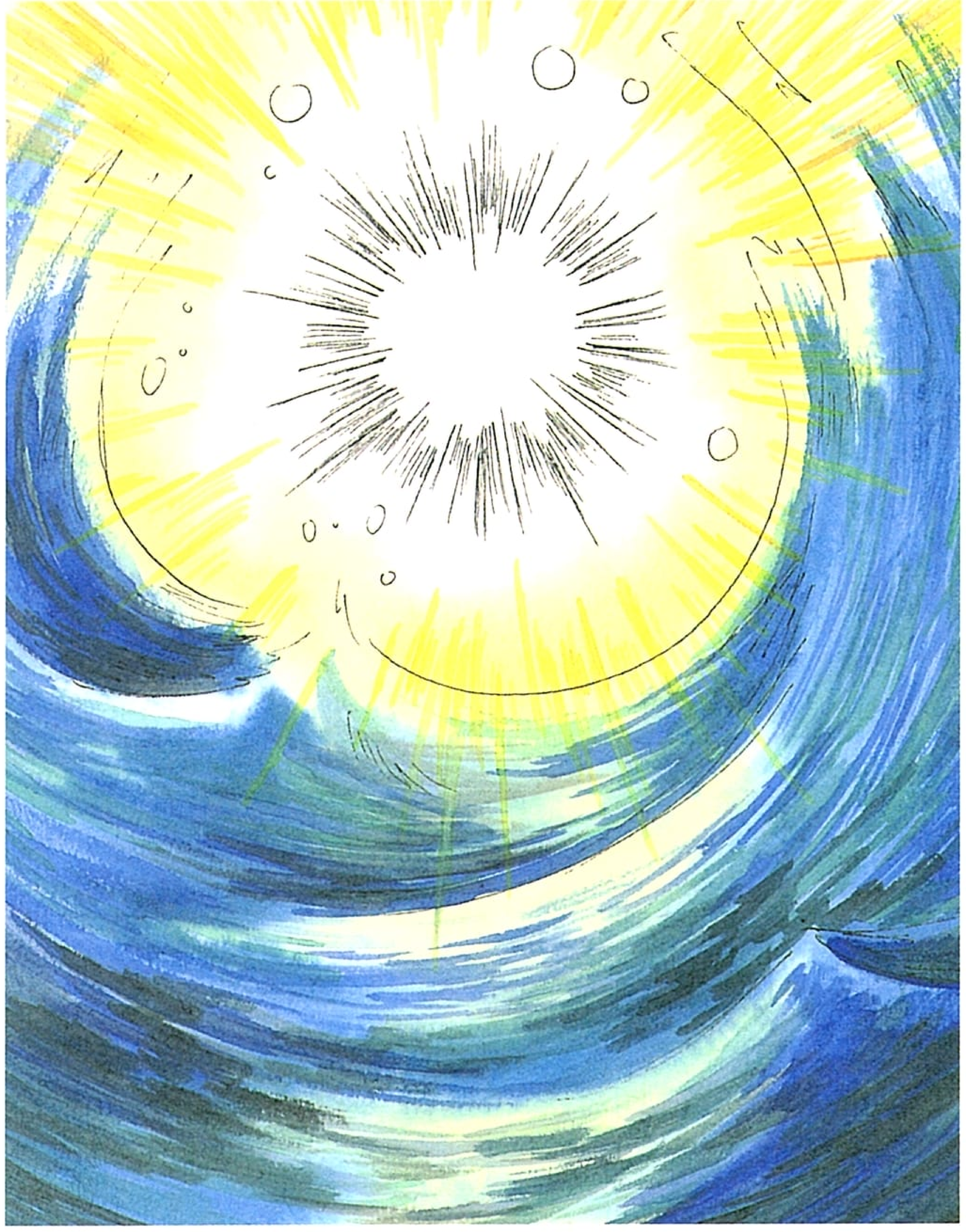
と、いうわけで、ここでは『ローグ』に登場するモンスターを神話伝承レベルまで掘り下げて解説してみよう。ゲームに登場するものはA～Zまでの26種類。それらは神話伝承、オリジナル、著作物からといったように生まれもバリエーションに富んでいる。個々についてモチーフは？　どんな容姿をしているのか？　特殊な能力は持っているのか？　といった要素を踏まえつつ紹介しよう。ここでの解説はゲームの攻略法とは違うので、この項で毒を持っていると書いているから、ゲームでも毒を持っているかというと、そうではないこともある。あくまでも、モンスターの原典に迫ったものなのだ。勘違いしないように。ちなみに、ここで紹介している知識は、ほかのゲームなどにも役立つので、機会があったら存分に活用してほしいぞ。

モンスター名	出典	モンスター名	出典
アクエーター	オリジナル	ニンフ	ヨーロッパの民間伝承
バット	実在	オーク	ギリシャ神話
セントール	ギリシャ神話	ファントム	英語圏全般
ドラゴン	世界中の神話や民間伝承	クアッガ	実在（絶滅）
エミュ	実在（絶滅）	ラトルスネーク	実在
ヴィーナスフライトラップ	オリジナル	スライム	著作物（タイトル不明）
グリフィン	インドの民間伝承	トロール	北欧神話
ホブゴブリン	ヨーロッパの民間伝承	ユニコーン	ヨーロッパの民間伝承
アイスモンスター	オリジナル	ヴァンパイア	ヨーロッパの民間伝承
ジャバウォック	著作物（鏡の国のアリス）	レイス	スコットランドの民間伝承
ケストレル	実在	ゼロック	オリジナル
レプラコーン	ヨーロッパの民間伝承	イエティ	世界中の民間伝承
メデューサ	ギリシャ神話	ゾンビ	ヴードゥー教

AQUATOR

水の化身なのか？ それとも水棲生物か？

アクエーター



完全なオリジナルのモンスターと見られるが、詳しい記述がないため、容姿や性格の詳細は不明。ここではアクエーターを様々な角度から分析し、その正体に迫ってみるとしようか。

まず、そのネーミングに注目してほしい。AQUATORという名前はAQUA＋TORという形で構成されている。つまり、水を人称代名詞化させているのである。ここから導き出される答えとしては、意識を持った水となるのだ。そう考えるのであれば、ゲーム中で金属を錆びつかせる特殊能力を持っていることも理解できる。

別の説にはアクエーターを小型の哺乳類とする説もある。その説では小型のカバに類似した姿であるとしている。皮膚は厚く防御力に優れており、身体は薄い灰色であるらしい。生物としての危険度は低いが、その息には腐食ガスが含まれているため、近くの金属は錆びてしまうという。

これは蛇足だが、テーブルトークRPGの『ダンジョンズ＆ドラゴンズ』に登場するラストモンスターも同様の性格を持っている。なんにせよ、金属を錆びつかせるというのは、冒険者にとって厄介なことだ。早々に倒してしまいたい。

BAT

コウモリの出現は 吉兆？　それとも凶兆？

バット

こうもりは蚊を食べることから昔は"蚊屠り"と呼ばれていたが、それがのちになまって、こうもりになったと伝えられている。飛翔する唯一の哺乳類で、巨大なものは翼から翼の間隔が170センチメートル、全長40センチメートル、体重900グラムに達する。夜行性で昼間は洞窟などの天井にぶら下がって休み、夜になると餌となる虫などを求めて飛びまわる。

西欧では夜以外に姿を見せることがないため、闇に関係する不浄な生物として見られることが多い。中世以降になると魔女の化身であるとか、使い魔といったイメージが固定化され、悪魔の背中にはこうもりの翼が採用された。また、中国では長寿の薬として見ることもあるようで、『抱朴子』によれば千歳のこうもりは雪のように白く、逆さに下がるのは脳が重いためである。よって、これを乾燥させて飲めば四万歳まで生きると書かれている。また、こうもりを漢字で書くと"蝙蝠"となるが、この"蝠"が"福"と同音であることから福をもたらす存在として珍重されている。正月に飾る鍾馗像がこうもりを剣で落とす姿を持つのは"降蝠"、つまり"降福"につながるとしているためである。

CENTAUR

ギリシャ神話で有名な半人半馬

セントール

ケンタウロス、マグネテスと呼ばれるギリシャ神話出身の半人半馬。ただし、セントールという語葉は半獣人を示す言葉でもあるため、正確には"ヒッポセントール"と呼ぶらしい。神話では女神ヘラに恋をしたイクシオスに主神ゼウスが嫉妬し、雲で作ったヘラの人形を送りつけたことから、その人形とイクシオスの間に生まれたというエピソードがある。

セントールは攻撃的で好色、棍棒や弓による攻撃を得意とする。ラピュタイ族の結婚式で泥酔して好色な面が出てしまい、花嫁をさらおうとして決裂する話は、無秩序に対する理性の勝利を象徴する逸話として有名。中世ヨーロッパの絵画などに多く残されている。

ただ、すべてのセントールが攻撃的で好色だったかというとそうでもない。セントールの中にはケイローンという道徳心にあふれる人物がいた。彼は数多の英雄を育てた賢者で、弟子の中には医術の神まで含れているという。彼は不死であったが、勇者ヘラクレスの放った毒矢によって、苦しむこととなる。やがて彼は不死を捨てることを決心すると、神に懇願した。すると、彼は天に登って星になった。これが射手座である。

DRAGON

最強の爬虫類！怪物たちの王

ドラゴン

一般的にはトカゲのような身体に、こうもりの羽、そして炎や冷気といった息を吐き、財宝を守護しているといった印象が強い。しかし、初期のドラゴンは前述の様な姿はしておらず、蛇のような姿で描かれているのである。疑問に思う方もいるだろうが、ドラゴンと蛇は密接な関係にあるのだ。まず、"DRAGON"という単語はギリシャ語で蛇を示す"DRAKON"から生まれた言葉であるし、ドラゴンの起源は蛇神であるとする説が有力だからである。

世界各国には太古の昔から土着の神として蛇を祭ることが多い。昔の人々は蛇の脱皮を見て生まれ変わりを連想したり、その獰猛さに恐れを抱いたため、蛇を神格化した。それと同時に自然の脅威に結びつけ、人の力ではどうにもできない嵐などの自然の脅威を蛇神の行ないとした。こうして蛇神が生まれたが、時代の流れとともにキリスト教などが広まると、彼らは神としての立場を追われるようになる。そして、最終的にはドラゴンへと姿を変えたのである。幸いにもそうした歴史の中で、ドラゴンは強力な力までは失うにいたらず、怪物たちの王として君臨することとなったのである。

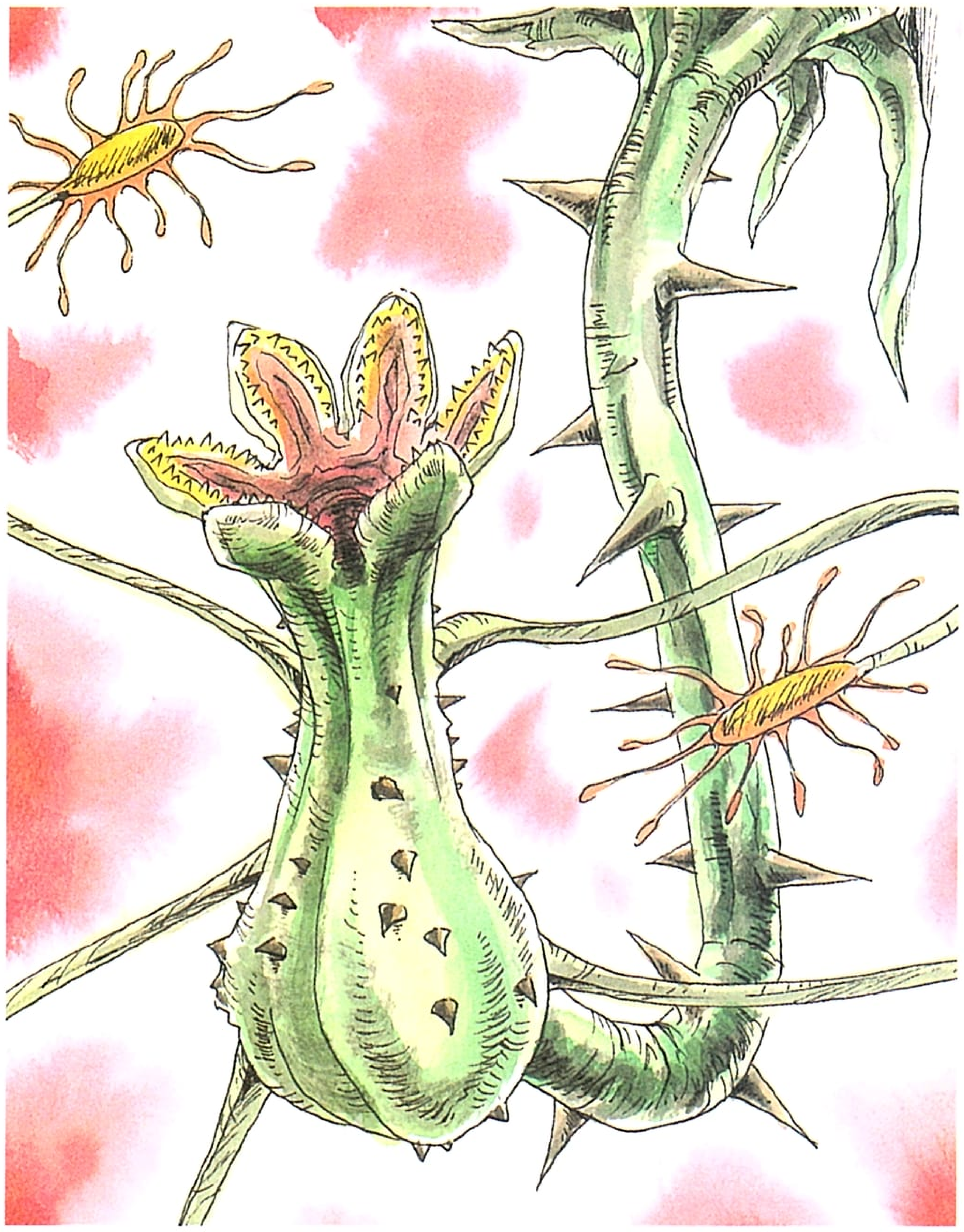
EMU

実在したと言われるダチョウの一種

エミュ

あまり聞き慣れないが、エミュとは大型の走鳥類の一種である。現存する鳥の中では、ダチョウについで大きく、大きいものは全長約2メートル、体重50数キロ、頭高180センチメートルにもなるという。羽は退化しており、空を飛ぶことはできないが、時速40～50キロで走ることが可能だ。泳ぎも得意である。渡り鳥ではないので、大きな移動はないが、水を求めて移動することはあるようだ。主にタスマニアやオーストラリアに生息しているが、現在は数が減少し、保護区が設けられているほどである。しかし、かつては害鳥として恐れられた時代もあった。

1800年代、人々は土地を切り開き、開拓の名のもと、領土を広げていった。しかし、開拓が進むとエミュたちが活動する土地との接触が待っていたのである。このときエミュは恐るべき敵と化した。人々の畑を踏み荒らし、柵を破壊し、貴重な水を飲むといった行動によって、開拓民を恐怖に陥れたのである。そして1832年、軍隊が出動してエミュ戦争が勃発。この戦いは結局はエミュが分散するだけに終わり失敗した。なお、すでに絶滅してしまったが、黒エミュなる種も存在していたらしい。



VENUS FLYTRAP

おそるべき食人植物

ヴィーナスフライトラップ

植物は水分や日光などを吸収することで成長する。しかし、中にはそうした養分を十分に得ることができない植物もいるようで、そうした植物たちは別の養分を吸収するようになった。なんと、その対象となったのは虫である。このように、虫を捉らえて養分とする植物を食虫植物、食肉植物と呼ぶが、どれも非常に面白い捕虫を行なう。二枚貝のような葉で、中に入った虫をとじ込めてしまうハエ取り草、ひょうたん状の葉の中に虫が落ちると消化してしまうウツボカヅラ、粘液を持つ葉で虫に巻きつき、消化してしまうモウセンゴケ、弁を開くことで水を吸引し、その勢いで虫を吸い込んでしまうタヌキモ。主なところはこんなところだが、ほかには迷路状の器官に誘い込み、消化器官まで歩かせるゲンリセアというものもいる。

ビーナスフライトラップは実在する食虫植物ではないらしく、想像上のモンスターであるらしい。人間を捉らえて栄養にしようというのだから、その大きさも最低でも1メートル以上はあると思われる。獲物の主な捕獲方法は粘液状の触手で捉らえるということから、タイプ的にはモウセンゴケに近いものと思われる。

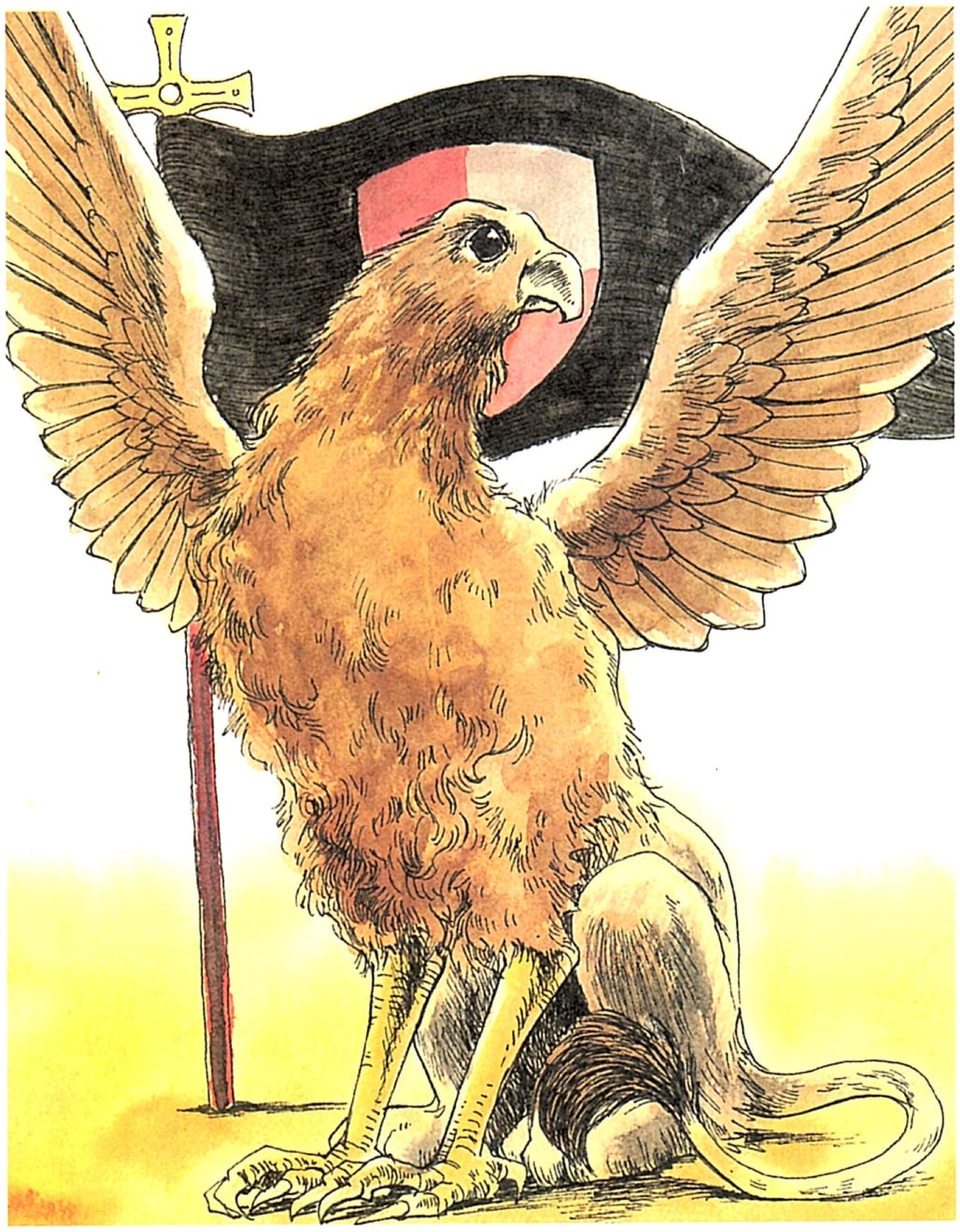
GRIFIN

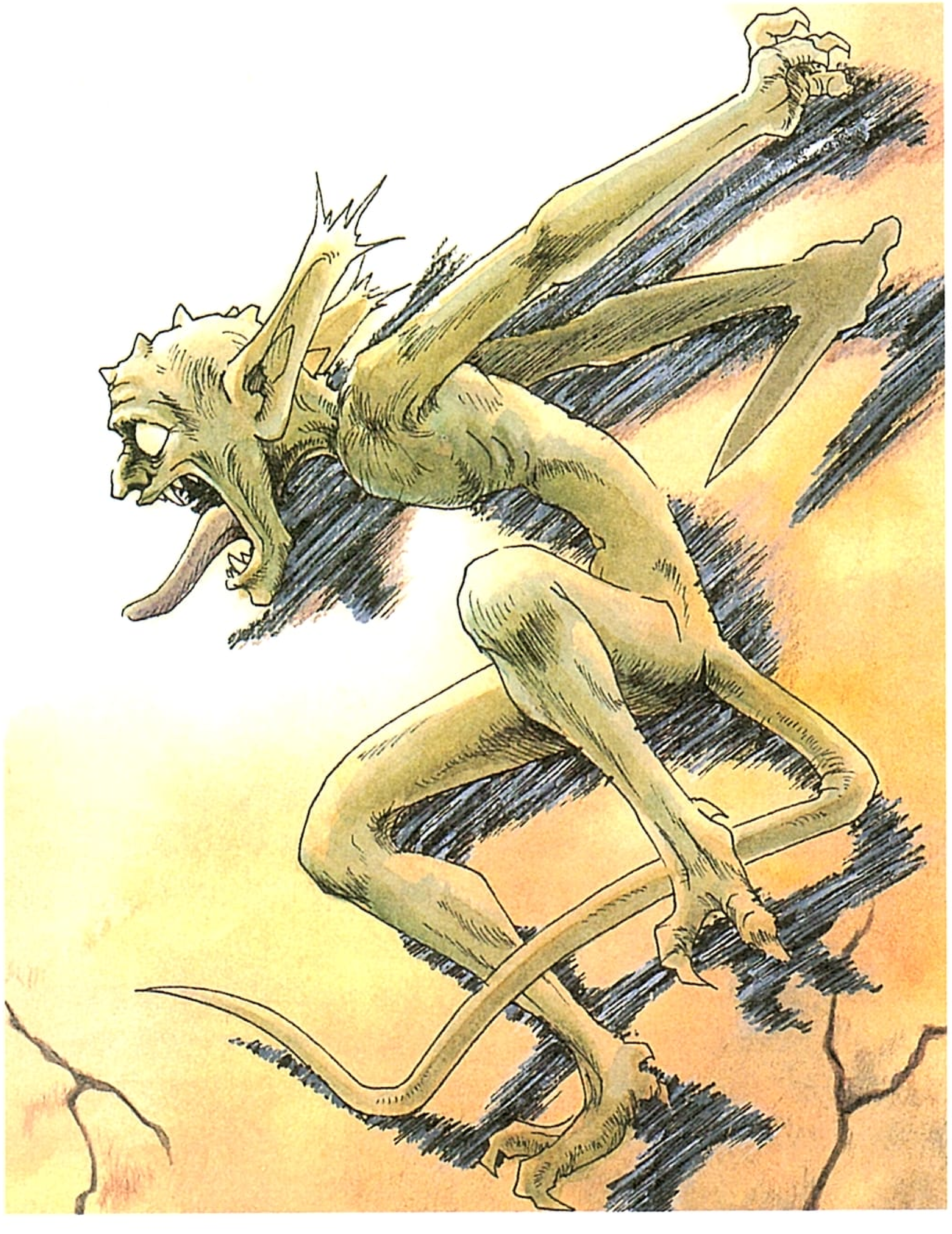
インド生まれの荒々しき鳥獣の王

グリフィン

獅子の身体を持ち、頭部と前足が鷲、背中には翼がある合成獣。グリプス、グリフォンなどと呼ばれることもある。歴史の古いモンスターで、生まれは紀元前17〜18世紀頃のインドであるというのが定説だ。やがて小アジアに広まり、紀元前14世紀にはギリシャに伝わり、今の様な姿になったとされている。鳥と獣のふたつの王の合成獣ということから、王家のシンボルと考えられ、王族の紋章として広く採用された。なお、紋章としてのグリフィンは、知識の象徴としての意味も持っているらしい。また、様々な神話や詩、物語に登場することも特徴。聖書、ギリシャ神話、バビロニア創世紀、神曲などと幅広い範囲で活躍している。エジプトの守護獣であるスフィンクスの中には、ヒエラコスフィンクスという種がいる。これは、獅子の姿に隼の頭を持つが、これもグリフィンと同一視していいだろう。まあ、ドラゴンほどではないが、それに次ぐ知名度だ。

ちなみに、グリフィンと馬の間に生まれた子供は、ヒポグリフと呼ばれる。獅子の身体に鷲の頭と翼、後ろ足は馬という姿で、紋章などにも使用されるほか、不可能の象徴として広く知られている。





HOB GOBRIN

西欧で信じられるいたずら好きの妖精

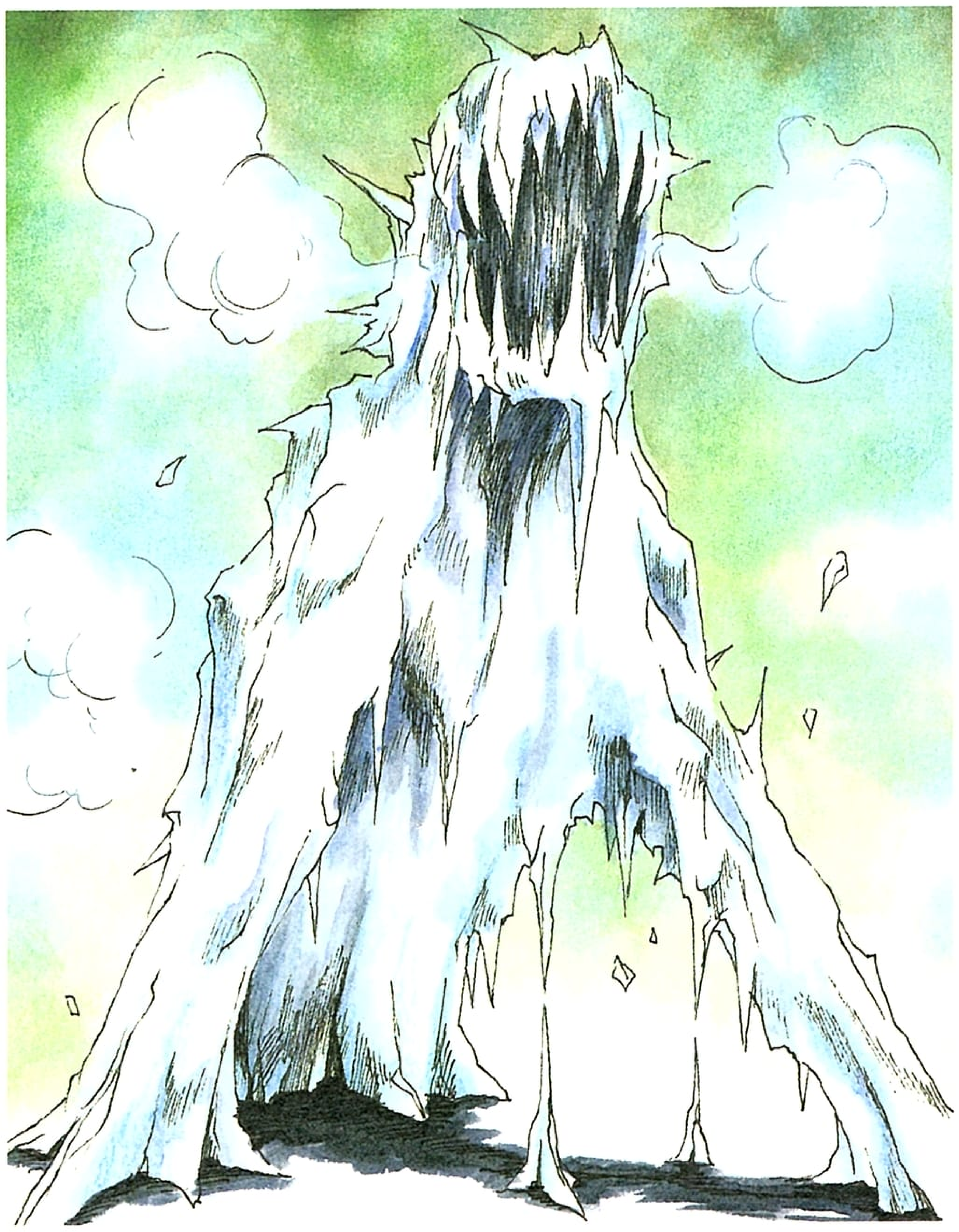
ホブゴブリン

ゲームなどでは悪役として描かれることが多く、人間に敵対する妖精として有名だ。しかし、神話伝承の世界では人間に敵対することはあまりない。どちらかというと、ミルクをあげた代償に掃除をしてくれるなどの友好的なふるまいをするという程度である。付き合い方さえ間違えなければ大きな害をこうむることはないだろう。よく、ゴブリンとホブゴブリンの違いがわからないという方がいるので、ここで明確にしておこう。実はヨーロッパにおけるゴブリンとは人間に危害を加える妖精の総称で、それに"ホブ"が付くことで、いたずら好きなやさしい妖精の総称となるのだ。両者の名前の違いは"ホブ"がついているかいないかであるが、ホブという語には親切で優しい妖精のことを指す言葉であるのだ。つまり、ヨーロッパにおける有効的な妖精、ブラウニー、パック、ボーハンといった妖精たちはホブゴブリンに含まれる。また、少々混乱してしまうかも知れないが、ホブゴブリンをロビングッドフェローと呼ぶこともある。現在では、単一の種族として描かれ、上位のゴブリンとして活躍しているが、それはあくまでもゲームや小説の中だけのことである。

ICE MONSTER

冷気による攻撃で相手を凍りつかせる!

アイスモンスター

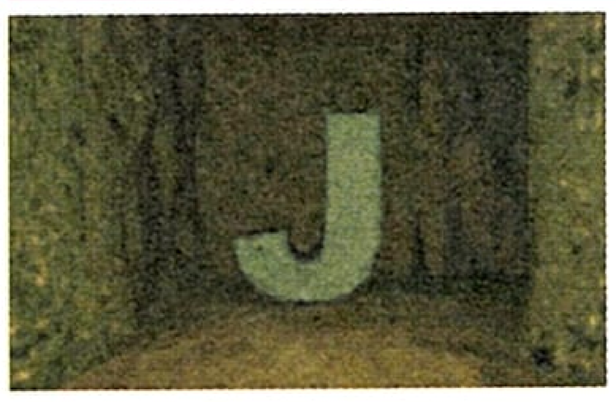


バージョンによって微妙に異なるが、『ローグ』にはオリジナルのモンスターが登場する。アイスモンスターは、そのうちの一種。アクエイター、ゼロックとともにオリジナルモンスター御三家といったところであろう。

アイスモンスターは名前から冷気や氷に関係していることはすぐわかる。しかし、独特な何かを指す名前でないため、漠然としたイメージしかわかず、氷の怪物という程度の情報しか得られない。おそらく、意識を持った氷や冷気の塊なのだろう。とはいえ、侮ってはいけない。氷は固体でありながら液体と同じように流動できる。もしも意識などを持とうものなら、恐るべき敵となる。打撃なら受け止めることは可能だが、剣や盾では寒さを防げないからである。

ファンタジーにおいて冷気に関係している怪物は非常に少なく、固有名詞を持つものとしては、イエティ、巨人族のフロストジャアントといったところ。冷気に関係する変わり種としてはソロモン王によって封印されたと伝えられる悪魔、プロケルがいる。この悪魔は温度を自由に操り、冷気や氷でできた剣によって敵に凍傷を与えることができたという。

JABBERWOCK



鏡の国が産んだドラゴンの亜種

ジャバウォック

ルイスキャロルの描いた、『鏡の国のアリス』に登場する。あまり有名ではないが、ドラゴンの眷族として見られることが多い。鏡の国のアリスの第一章には、"ジャバウォーキー"という詩が登場し、ジャバウォックについて書かれている。

詩によれば、ジャバウォックは全身は鱗に覆われており、牙と爪は鋭く、燃えるような目、頭と口許にはそれぞれ2本ずつの触手、背中には空を飛ぶための翼がある。テニエルの挿絵を見ると、やせたドラゴンが2本足立ちしている、という雰囲気がぴったりだ。

熱烈なアリスフリークたちがジャバウォックのネーミングについて研究した結果、ふたつの有力な説が生まれた。ひとつ目は、"Jab"(突く)、もしくは"jatter"(粉砕)と"wacker"(巨大なもの)の合成語である説で、もうひとつが"jabber"(支離滅裂なおしゃべり)と"wock"(子孫、果実)の合成語であるとする説だ。ちなみに、後者は作者が示唆したことがある。だが、ルイスキャロルはある人物にあてた手紙の中で、ジャバウォックとは"議論の賜物"という意味であると説明している。ということは、議論されることを前提に作った怪物なのだろうか……。

KESTREL

素晴らしき運動性能を備えた猛禽類

ケストレル

　ケストレルというと、イメージがわきにくいが、その正体は長元坊という名の鷹の一種である。日本にも生息する小型の鷹で、全身が茶褐色で細かい斑がある。雄と雌で体長などが微妙に異なり、雄は33センチメートル程度で、頭と尾の部分が青灰色。雌は38センチメートルと雄よりも大きく成長する。この鳥はほかの猛禽類と同じく、ネズミや大きな虫を餌として捕まえる。通常、鳥が獲物を狙うときは獲物めがけて飛来し、外した場合は上空に戻って体制を整えなければならない。しかし、ケストレルは高速ではばたくことによって、ヘリのように空中の一点にとどまることが可能だ。人を襲うようなことはないが、もしもケストレルに狙われた場合、逃げるのは容易ではないだろう。

　猛禽類は鳥の王であるため、威厳の象徴として見られる。かつてローマ帝国も大型の猛禽類である鷲を軍旗に採用していた。東西ローマ帝国に分裂したあとは、双頭の鷲が採用され、東ローマと西ローマを象徴するものとなったが、これには、もうひとつの意味がある。それは威厳の拡大と増大である。ちなみに、双頭の鷲といえば、現在ではアメリカが採用している。

LEPRECHAUN

伝承では金貨盗まず！いたずら好きの妖精

レプラコーン

　老靴屋が居眠りをしていると、どこからともなく妖精たちが現われて、未完成の靴を完成させてしう……。誰しも、そんなお伽話を一度は聞いたことがあるに違いない。ここで活躍する妖精はレプラコーンと呼ばれている。

　レプラコーンは主にアイルランドなどで信じられている妖精の一種で、三角の帽子をかぶり、革の前かけ、くすんだ茶色の服をきて、留め金つきの靴をはいている。一般的にはレプラーコーンという名前は、片方の靴という意味のレイヴローガンから派生したという説が有名だ。これは前述した昔話が大いに関係しているようだ。

　ほかにもアイルランドを中心に、"クルーラホーン"や"フィル・イァルガ"といったレプラコーンと酷似した妖精がいる。だが、研究家によっては地方によってレプラコーン呼び方が異なるだけであるとし、この３者を同一視している。

　レプラコーンたちは、いたずら好きという以外に、地下に隠された黄金のありかを知っているという面がある。そのため、レプラコーンを捕まえようとする話は多い。しかし、最終的に黄金を手に入れた誰ひとりとしてなく、いつも人間はだまされてしまうのである。

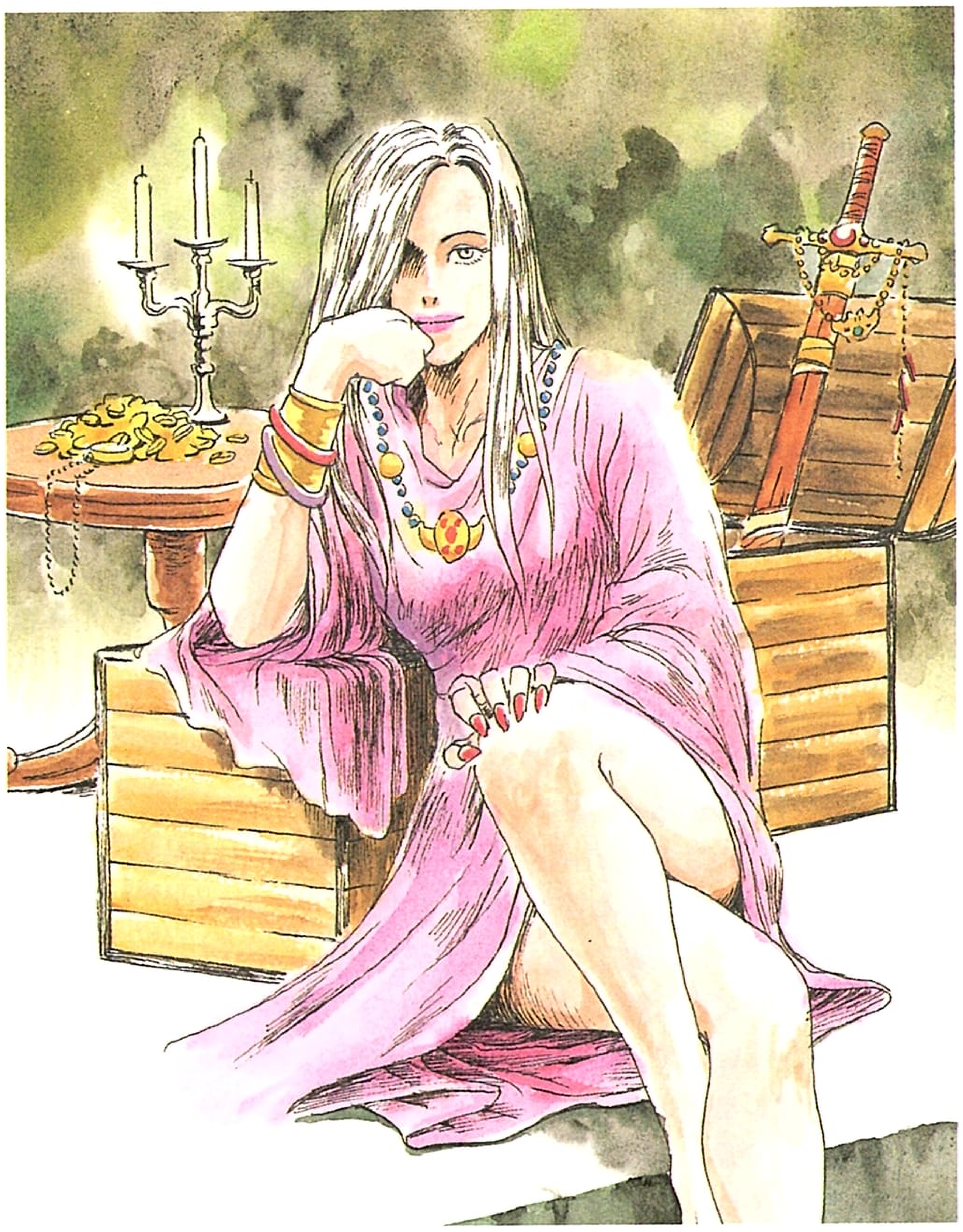
MEDUSA

視線を合わせた者は恐怖のため石化する

メデューサ

ギリシャ神話に登場するモンスターで、ゴルゴンの3姉妹のひとり。本来は美しい少女であったが、女神アテナの神殿で海神ポセイドンと愛し合ったために、神殿を汚されたアテナは怒りにふるえ、メデューサを魔法で化物に変えてしまった。その姿は頭髪はすべて蛇、直接見た者もしくは視線を合せた者は恐怖のために石化してしまうという。神話では勇者ペルセウスがアテナや妖精から黄金の鎌、空を飛べるサンダル、鏡のように光る盾、メデューサの首を入れる魔法の袋、姿を消す帽子といった魔法の品を借りて退治した。そして、その血からペガサスとクリューサオールが生まれたとされている。

神話伝承の世界では、モンスターとしてのイメージが強く、その原典に触れられることはないが、メデューサの原型になったのは、リビアなどで信仰されていた女神である。一般的な神の能力に破壊と創造といった力があるが、メデューサにもそうした力の片鱗は見られる。"視線による死"は破壊、"血を流すことで、ペガサスなどを産む"ということは生命の創造となるわけだ。なお、象徴としてのメデューサは女性の知恵のシンボルという意味も持っている。



NIMPH

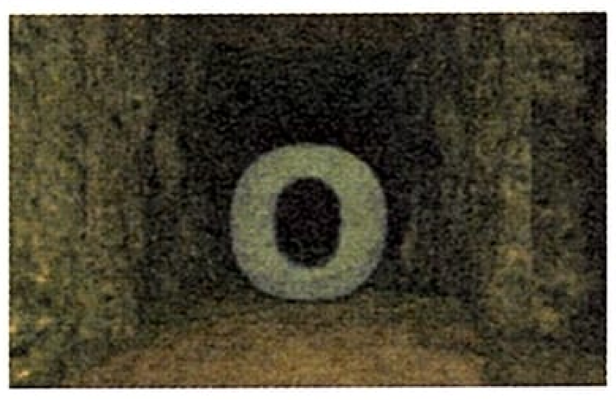
海、山、川、樹木自然界の化身

ニンフ

ギリシャ神話やその伝承に登場する美しい女性の妖精、それがニンフである。海のニンフはネレイアデス、木のニンフはドリュアデス、山のニンフはオレアデスといったように、生息している場所によって呼称が異なることが特徴。ギリシャ神話に登場する女性の妖精で、"○○デス"と呼ばれるものは、なんらかのニンフと見てよい。彼女たちは宿主の分身であり、木のニンフならばその木が死なない限りは死ぬようなことはないとされている。よって海を宿主としているニンフは不死身と言えよう。

物語に登場するニンフは、人間にいたずらをするもの、危険を知らせてくれるもの、人間と恋に落ちてしまうものといったように、個性豊かな存在として登場する。また、本体となる樹木などが窮地に陥っているときに、人間に助けを求めることもあり、快く応じてやれば有益な情報をもたらすだろう。それから、ギリシャ神話では、神とニンフが恋に落ちる話も多いのだが、結末は悲劇で終わるケースが多い。そうした物語の結末は、嫉妬した妻神の魔法でニンフは怪物に変えられてしまったり、殺されたりといい結果がおとずれることはないようだ。

ORC



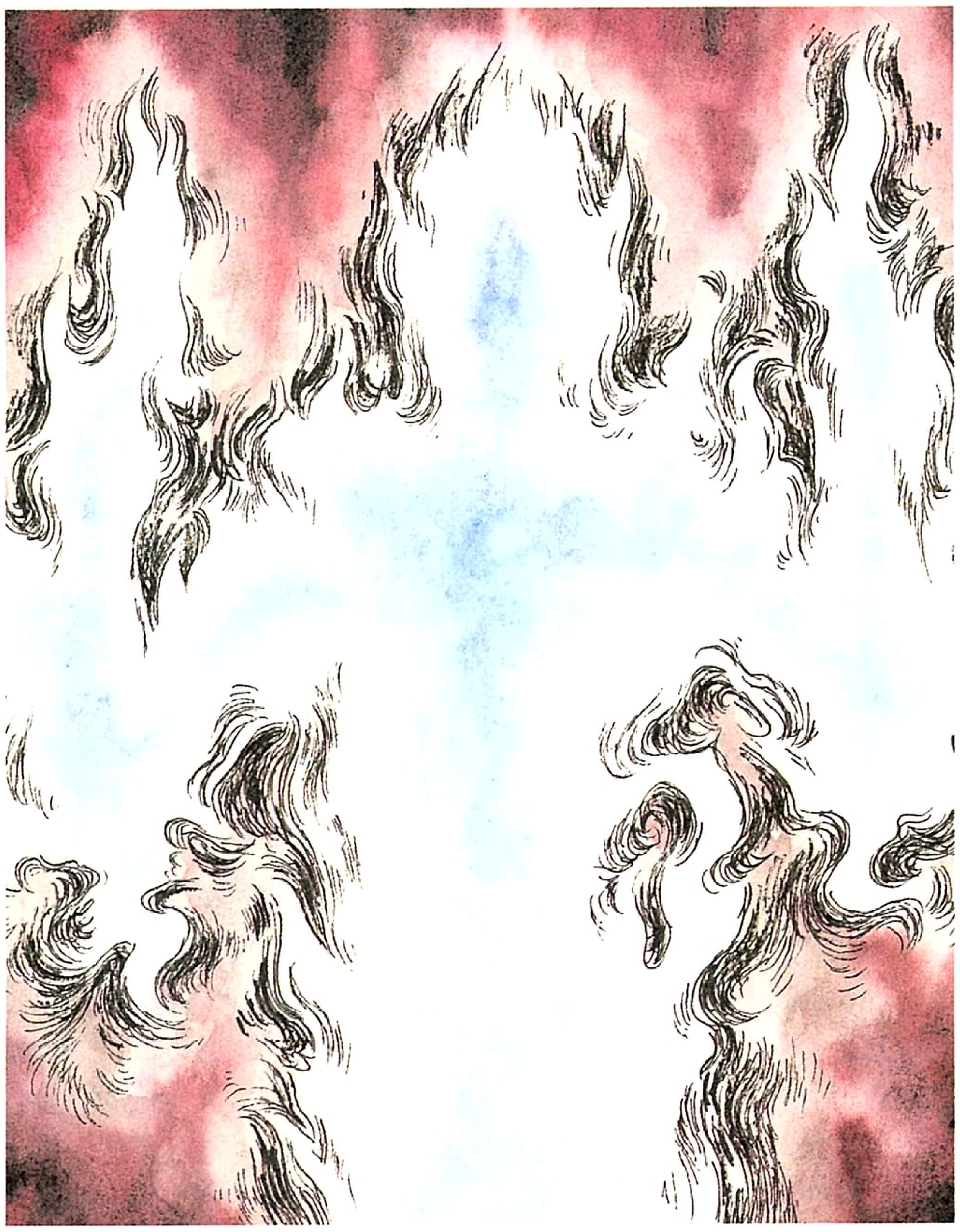
『指輪物語』で一躍有名 豚顔の卑しき妖精

オーク

J.R.R.トールキン著の『指輪物語』で、有名になった怪物。同書によれば、オークは豚の頭を持つ種族で独自の文化を持ち、部族単位で生活を営んでいる。夜行性で主に暗い森や洞窟などに生息、エルフや人間とは敵対関係にある。また、豚は"貪欲"の象徴であることから、そうした面も兼ね備えており、欲望のおもむくままに行動する。たとえ仲間であっても腹が減れば共食いしてしまうくらいだ。

意外と知られていないのだが、オークの原典はギリシャ、ローマで信仰されていたポルクスという神である。ポルクスという語はラテン語で"雄豚"という意味を持っているが、これはポルクスを祭る際に雄豚を生贄として捧げていたということに由来している。そして、時代の流れとともにポルクスは豚顔の神としてイメージが確立されていったのである。

神話伝承ではあまり見ることはないが、稀にオークと人間の間に生まれたハーフオークという存在もいる(一説によれば魔法によって合成されたという説もあり)。彼らは、人間社会からもオーク社会からも疎まれるという悲惨な運命のもとに、生活していかなければならないのだ。



PHANTOM

気配はすれども 姿は見えず?

ファントム

日本人は幽霊を指す場合、ゴーストのひとことで済ましてしまうことが多い。しかし、英語における幽霊を指す語は非常に多く、その形態や性格などによって呼び方を変えることがある。実に興味深いことである。幽霊を指す語にファントムという言葉がある。ファンタジーをかじった者なら、一度くらいは耳にしたことがある言葉だろう。しかし、その特徴について説明しろといっても、簡単に解説できる人は少ないはずだ。文献を開いても一貫した答えが見つからなく、あやふやなものが多い。

しかし、語源を探ることで、ファントムの特徴を明確にできる。"PHANTOM"という語には、"幻影、錯覚"という意味があり、その語源は"PHENOMENON"となっている。この語は"知覚できる事象"である。さらに語源を探ると、"PHEN、PHAN"という語に突き当たる。これは"姿を現わす"という意味である。この3つのキーワードを加味すればファントムの姿は浮かび上がってくる。ファントムとは、人間が存在を感じ取ることが可能で、姿が見える幽霊なのだ。簡単な例で言えば、半透明、もしくは生前の姿のままといった形で現われる幽霊のことである。

QUAGGA

乱獲のために絶滅したシマ馬の一種

クアッガ

これもマイナーなモンスター。正確には怪物ではなく、実際に存在していた動物である。クアッガとは、絶滅したシマ馬の一種で、体長2メートル、体高1.4メートル、体は黄褐色もしくは栗色。尾は60センチメートルもあったといわれている。普通のシマ馬と異なる点は体の後半にはシマがないということだろう。だが、それ以外はシマ馬に似ているため、一時期は単なる亜種では？　という説もあった。だが、ある地方では普通のシマ馬と並存しており、別々にグループを形成していたことから、別種であるという説が有力視された。クアッガというネーミングだが、これは鳴き声が「クァハハ」と聞こえることから、原住民であるホッテントット族が付けたという。

かつては南アフリカを中心に大群が見られたが、各地で肉や皮を求めた乱獲が進行したため、南アフリカでは1878年に完全に姿を消した。また、繁殖に努めたものの、各国の動物園で飼育されていたクアッガもロンドンでは1872年、ベルリンでは1875年、アムステルダムでは1883年といったように続々と死亡し、クアッガは絶滅となった。現在では剥製が19個と3枚の写真を残すのみである。

RATTLESNAKE

猛毒を持つ砂漠の主

ラトルスネーク

ラトルスネークとは、ガラガラ蛇のことである。アメリカ特有の毒蛇で、大きなものは2メートル以上にも成長すると言われている。尾に節状の独特の器官を持っており、威嚇する際には尾を振って、「ジャ、ジャー」という音を立てる。脱皮するごとに尾の節は増えてゆき、先端の古い節は自然に落ちてゆくが、中には節を落とすことなく、20近くもの節を持つガラガラ蛇もいるようだ。音を出すという行動については、敵を威嚇することはもちろん、アメリカに生息するバイソンに踏まれないように、自己の存在をアピールするためであるとも、種間のコミュニケーションであるとも言われている。

蛇の脱皮する姿を見て、昔の人たちは生まれ変わりを連想したり、神秘性をほうふつさせることから、蛇を神として崇める信仰は世界各国にある。しかしガラガラ蛇のみが特殊な扱いを受けることは少なく、原住民たちの神話伝承にわずかに登場する程度である。なお、アメリカの独立戦争において、植民地側がガラガラ蛇を旗に採用していた話は有名。実際のガラガラ蛇同様、自分たちを踏みつける者に対し、"我々を踏みつけるな！"と警告しているのである。

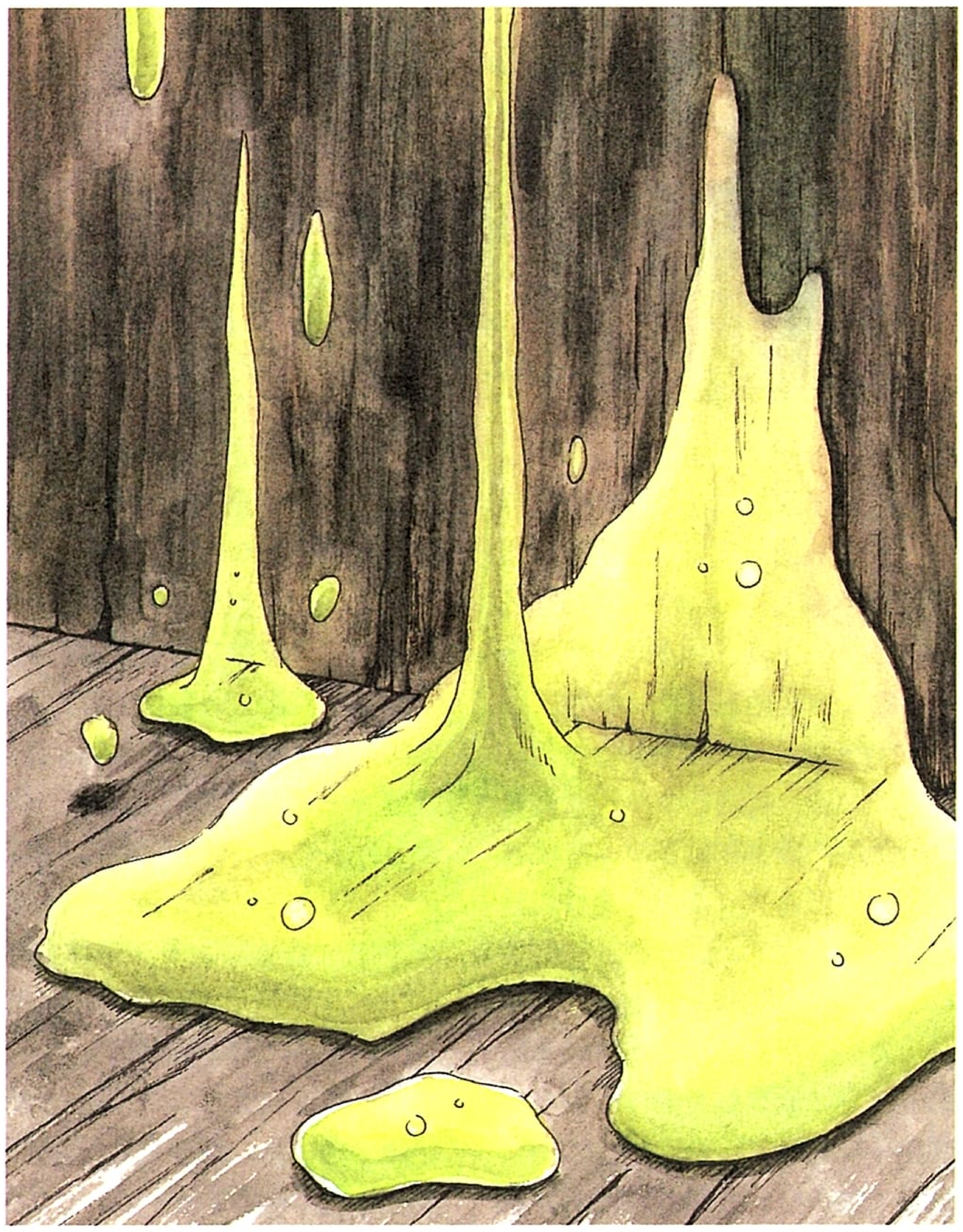
SLIME

すべてを飲み込む生きた液体

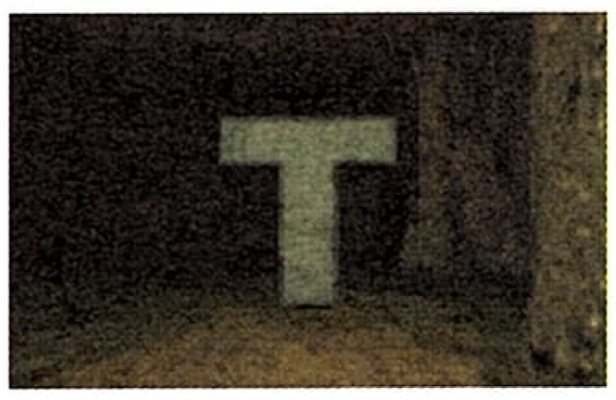
スライム

ファンタジーにおけるポピュラーな怪物。"slime"という言葉には"ネバネバしたもの"、"汚らわしいもの"という意味がある。一般的には粘液状のモンスターとされ、獲物にとりついては消化してしまう。彼らは天井に張りついて獲物を待ち、獲物が通りかかると落下して襲う。液体であるため防ぐのは難しく、服の中にでも入ろうものなら、大怪我を追うことになる。効果的な攻撃は、炎か冷気で攻撃することだが、後者は動きを止めるだけで根本的な解決にはならない。

こうした粘液状の怪物の歴史は新しく、初めてスライムを怪物として扱ったのは1953年にアメリカで発表された小説、"slime"であろう。この中で描かれるスライムは太古より海底に生息し、異臭を放ち、人間ひとりくらいなら飲み込んでしまう。弱点は光だ。この小説が好評を博したかは不明だが、次第に粘液状の怪物は小説、映画などに多く登場するようになる。そして、スライムだけではなく、オーカジェリー、ウーズ、ブロッブといったように、粘液状の怪物たちは仲間を増やし、勢力を広げ始めたのである。新鋭のモンスターでありながら、ここまで発展したモンスターは珍しい。



TROLL



北欧に伝わる粗野な妖精

トロール

北欧の民間伝承に登場する種族。橋の下などに腰をおろし、渡る者に供物を要求する。それに逆らう者は容赦なく襲いかかると伝えられている。こうしたエピソードは有名で、昔話などに数多く見られる。伝承などに登場するトロルは容姿が醜く、力は強いが、あまり利口ではないようだ。また、光に弱いとする説もあるようで、日光に当たると石になってしまう。

この怪物のモデルは、北欧神話に登場する巨人であるとする説が有力。だが、ここで面白い説を紹介しよう。トロルの語源を探ると、"trull"という言葉を発見する。これは女性を示す言葉である。実はこうした要素をさらにたどると、トロルのモデルは、その土地で昔信じられていた宗教の巫子になってしまう。驚く方もいると思うが、なんのことはない。長い歴史の中で、宗教とは常に勢力争いをしているものなのだ。そうした中で、負けを喫した宗教の神々や従者は、怪物に置き換えられてしまう。怪物の中には本来、神であったものが多いのは、そのためである。歴史が産んだ悲劇ととるか？　賜物ととるか？　それは難しいが、そうした争いの果てに今日のファンタジーが存在しているのだ。

UNICORN

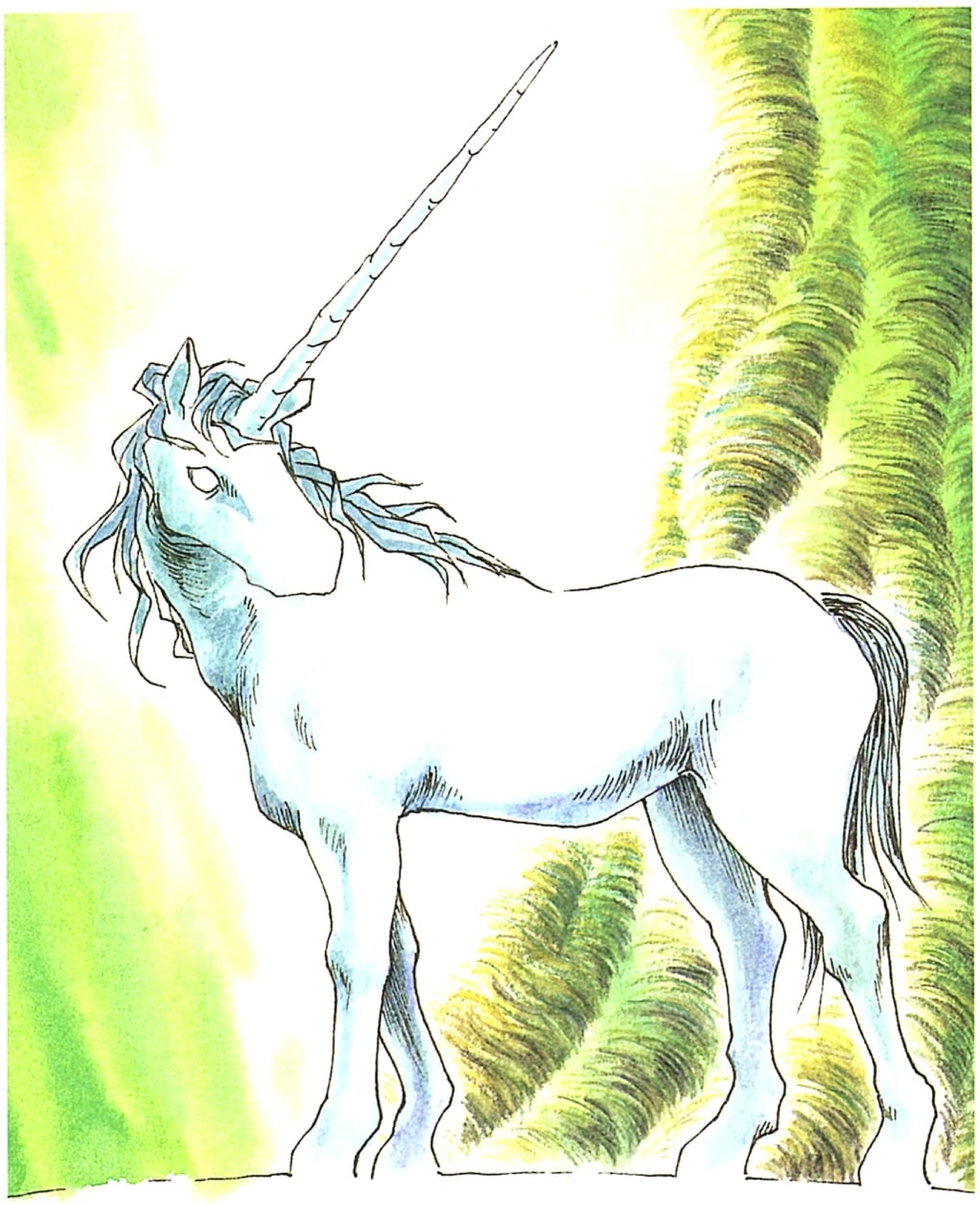
一角獣の名で親しまれる美しきモンスター

ユニコーン

　一角獣の名前で親しまれる幻獣。額に角を持つ美しい馬で、非常に用心深い。普通の人間は触るどころか、目にすることさえ難しいと言われている。ただし、処女だけに気を許すと伝えられており、その膝枕で寝ることもあるという。

　この幻獣のモデルは『旧約聖書』に登場するレームである。現在、レームは野牛と訳されているが、本来は二角獣を示す言葉であった。これがどのようにしてユニコーンになったを説明しよう。少々拍子抜けしてしまうが、『旧約聖書』のギリシャ語版やラテン語版において、二角獣が一角獣と誤訳されているのである。実はこれがもとでユニコーンは生まれたのだ。

　まったく偶然の副産物だが、優れたデザイン、神秘性などが多くの人間の心を魅了し、多くの絵画や詩、物語に登場するようになった。また、王族の紋章として採用されるなど、ユニコーンはしだいに地位を確立していったのである。また、その角は解毒剤になるといった噂が広まり、ユニコーンの角や角で作られた盃が実際に売買されていたという。とはいえ、それらは一角クジラのやサイの角を上手に加工したもので、単なるニセモノであった。



VAMPIRE

血をすする闇夜の住人の帝王

ヴァンパイア

　ヴァンパイアとは吸血鬼のことである。世界中には様々な吸血鬼の伝説や物語があり、中でもブラム・ストーカーが書いた『ドラキュラ』は有名。彼は物語の中でドラキュラ伯爵という吸血鬼を登場させており、この物語は好評を博した。

　様々な伝説や物語に登場する吸血鬼の特色をまとめると、昼間は棺の中で眠っており、夜になると血を求めて徘徊する。また変身能力を持ち、小動物などに変化できるという。苦手とするものは十字架やニンニクで、これらの品物を家の中に置いておくと吸血鬼は侵入できない。日光に関しては19世紀末以降に作られた弱点らしく、『ドラキュラ』や『カーミラ』といった物語では、夕日を眺めたり、昼間に散歩するシーンも登場する。

　ドラキュラ伯爵のモチーフはワラキア公ヴラド・ドラクルの息子、ヴラド・ツェペシ(1431～1476)である。彼は捕らえた捕虜を串刺しにして、生きたまま肉をあぶって食べるといった行為を楽しんでいた。そのため"串刺し公"と恐れられ、ヴラドが死んでも墓から出てくると信じていた。ちなみに彼の氏族の名は"DRACULE"であり、これがドラキュラになったことは非常に有名な話である。

WRAITH

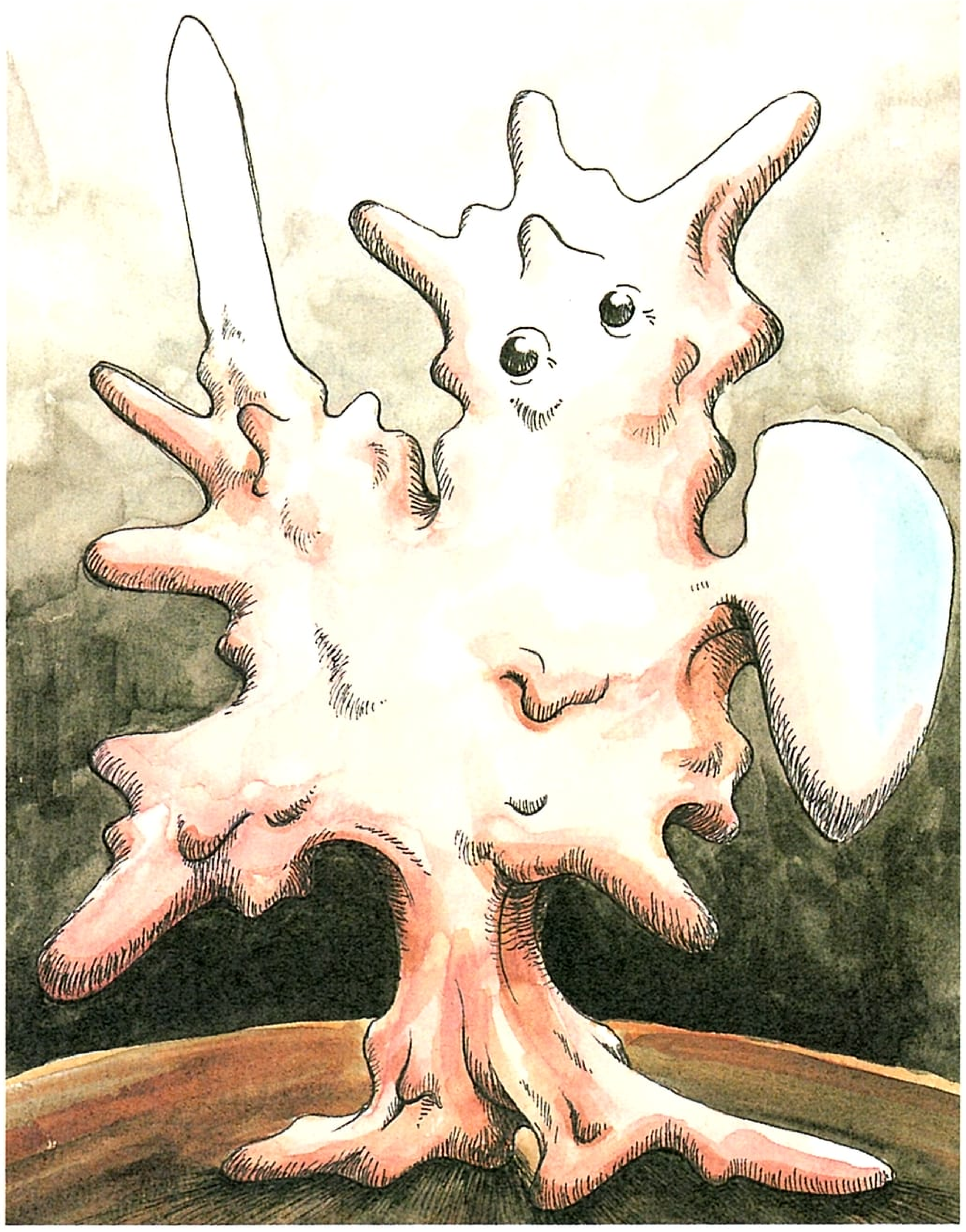
その姿を見た者には死が訪れるという

レイス

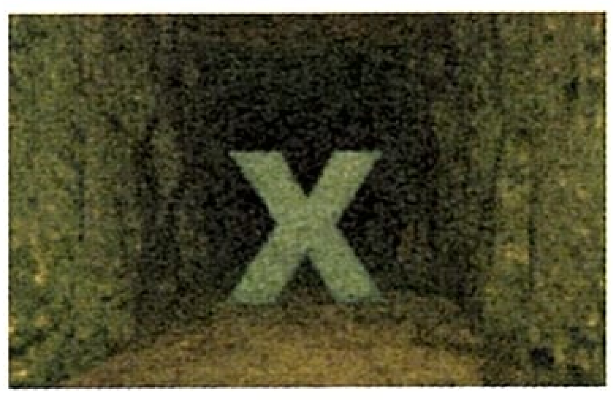
レイスとはスコットランドで信じられている"CO WALKER"(共歩き)の一種。これは目撃者と同じ姿をとる霊の一種である。地方によって呼び方が異なり、イングランドでは"フェッチ、ワッフ"、ドイツでは"ドッペルゲンガー"と呼ばれているようだ。

まるで自分そっくりの人物が歩いているのを見てしまったり、直接出会ってしまった、という話がある。これらはすべて共歩きの仕業だ。共歩きは襲ってくるようなことがないので、一見無害だが目撃した者には近いうちに死が訪れるという恐ろしい能力を持っている。これはすべての共歩きに共通しており、目撃した人物は病気や事故に出会い、命を失ってしまうのだ。なお、共歩きが自分の未来の姿を見せていた場合には、その年令の際に死が訪れるという。

しかし、まれに共歩きを目撃していながら死の運命から逃げた人物もいるようで、『ファウスト』を記したゲーテは青年期に共歩きを目撃しているが、83歳まで生きている。ちなみに、イングランド北部の民間伝承には、共歩きを目撃したら、激しく言葉を投げかけて、共歩きを退散させれば死ぬことはないとしている。



XEROC



本当はコピー機？謎のオリジナル怪物

ゼロック

謎のモノマネ怪物。『ローグ』というゲームには、しばしば神話伝承に当てはまらない怪物がいる。ゼロックもそうしたモンスターのひとつで、迷宮を徘徊している怪物や落ちているアイテムに自由に変身する。(『ウィンローグ』ではアイテムには変身不可)。そのため、瀕死で到着した階段がゼロックだったということも。"奇襲"という言葉を教えてくれる厄介な怪物だ。

少しこの怪物の原典を探ってみよう。まず名前と能力を考えてほしい。名前は"XEROC"。特殊能力は"モノマネ"である。元ネタとして一番怪しいのはコピー機の"XEROX"。学校の英語には登場しないが、英語には"THANKS"を"THANX"を表記することもある。つまり発音を元に語を変化させているわけだ。この理論で行けば、コピー機の"XEROX"を"XEROCS"とも置き換えられる。これは複数形であるから、"S"を取ってみよう。すると"XEROC"となってしまうのだ。また、昔の攻略本には"ゼロックは四角い"と書かれている点もこの説を裏付ける有力な要素。ほかにも"XERO GRAPHIC"(乾式コピー法)の短縮形？　という説も考えられるが、真偽のほどは定かではない。

YETI

雪山に生息する謎の猿人

イエティ

UMAという言葉を聞いたことがないだろうか？　これは、Unidentified Mysterious Animalの略であり、未確認生物のこと指す。ネッシーやツチノコといったものがこれに属し、ここで紹介するイエティもUMAの一種だ。イエティの目撃例はヒマラヤ山脈などが主である。様々な目撃例を総合すると、雪山などに生息する猿人の一種で、体は毛で覆われており、目撃される際は単体であることが多い。また、言葉を話すことはできないらしく、原始的なコミニュケーションしか行なえないようだ。なお、アメリカのサスカッチやカナダのビッグフットといったUMAもイエティの仲間と見ていいだろう。

かつては未確認生物であったが、研究や調査が進んだことによって明らかになったものもいる。その生物は非常に用心深く、森林に生息していた。性格は臆病であり、人を見るとそそくさと逃げてしまうか、胸を叩いて虚勢を張り、驚かせるという性質を持ってる。もうおわかりだと思うが、これはゴリラのことである。ゴリラもかつては未確認生物として、森の主などと言われていた時期があった。だから、イエティもいつの日か正体が明らかになるかもしれない。

ZOMBIE

死してなお働かされる者

ゾンビ

世界中には様々な宗教がある。その中でもアフリカから持ち込まれ、カリブのハイチ共和国で発展したヴードゥー教は異端と言える。この宗教には2種類の神官がおり、主に白魔術を使うものをオウンガン、主に黒魔術を使うものをボコールと呼ぶ。中にはオウンガンとボコールを兼任するものもいるようだ。ボコールの秘術の中には死者を働かせる術がある。そして、この術にかかった死体のことをヴードゥー教ではゾンビと呼ぶのだ。ただ、こうした術が適応される死体は決まっているらしく、生前に重い罪を犯した人物のみに使われるという。つまりゾンビとは死後、人々のために働かされるという刑罰の一種なのだ。

ジョージ・ロメロ作の『ナイト・オブ・ザ・リビングデッド』などの有名なゾンビ映画では、ゾンビに噛まれたりすると、その人物もゾンビになると言われているが、ヴードゥー教には、そうした特徴は見られない。人を襲うこともなく、決して腐ることもなく、あくまでも忠実な労働者として働き続けるのだ。ヴードゥー教ではゾンビは極刑とされているらしく、人々はゾンビにされることを恐れて、罪を犯さないように心掛けるという。

"剣"の世界

ファンタジー世界は剣と魔法の世界。ここでいう"剣"とは、武具のことを指している。ファンタジーを理解する上で武器は重要であり興味深い。そこで、このコーナーでは"剣"についての基礎知識を学んでいただくとしよう。

●プレートアーマーは装備として着用されるだけではなく、パレード用としても幅広く使われた。もちろん、パレードなどで使用される物は重厚というだけではなく、様々な装飾が施され、きらびやかなものとなっている。

"剣"の世界 様々な武具

このコーナーでは武具についての基礎知識を解説する。ファンタジー世界はもちろん、実際の歴史などを交えながら紹介していくので、ゲームをする上でイマジネーションをかきたてるのに役立つはずだ。なお、ここで使用しているビジュアルは、この本のために描き下ろしたイラストではなく、実在する写真や古い絵画などを使用してみた。ゲームの世界と比べてみるのもまた一興と言えるし、そうしたビジュアルから歴史を感じ取ってくれたら、幸いである。

様々な鎧 その歴史

ファンタジー世界には様々な武具がある。ちょっと紹介するだけでもメイス、アックス、ソードといったように名前が出てくるし、飛び道具や鎧などを含めると、その数は膨大になる。そうした武具の種類を解説するのはあとにして、まずは冒険者や戦士たちの装備の歴史を考えてみよう。なお、歴史といってもあまり堅苦しい話になると、ゲームと関係のない話や戦争論になってしまうので、ゲームの世界を理解するために、最低限の知識や情報にかぎって紹介してゆく。まず最初に防具の歴史を考えてみたい。戦士といえばプレートメイル。というのはゲームの世界になじんだ人なら当たり前の発想だ。武器屋の商品だって、冒険者用の服、レザーアーマー、チェインメイル、プレートメイルといったように防御力がアップしてゆき、一流の冒険者といえば、プレートメイルを着込んでいる。しか

し、実際のところはどうなんだろう？　歴史を見ると、たしかに鎧はドンドン強化される方向で発展している。初期の鎧といえば革でできたもので、レザーアーマーと呼ばれるものだ。やがて革を加工する技術が導入され、ロウで革を煮るなどの処理をすることで、硬いレザーアーマーが生まれることになる。これをキュイルボイルと呼ぶ。また、こうした各種レザーアーマーに金属片を貼りつけて強化した、スケールメイル、ラメラー、スタデッドレザーアーマーといったものもレザーアーマーを語る上では欠かせない存在だ。これらは、金属の貼りつける方法によって呼び名が異なるというもので、スケールメイルは金属片の一部分を留め、ラメラーは金属片を完全に留め、スタデッドレザーアーマーはレザーアーマーに鋲を打ちつけたものである。場合によっては鱗状の金属片がついているものはすべてスケールメイルと呼び、薄い金属片を革紐で繋いだものをラメラーと呼ぶこともある。とまあ、こんなところが革から作られる鎧である。こうした鎧は軽装の歩兵などが使用しており、動きやすいという利点を持つ。

さて、武器の発達にともなって、鎧は金属が多用されるようになる。そして生まれたのがチェインメイルやリングメイルだ。前者は金属のを鎖のようにつなげて作るというもので、鎖かたびらのこと。後者は金属の輪をつないで作った鎧である。金属の鎖や輪は隙間があるわけで、スケールメイルやラメラーよりも軽いという特徴がある。ただ、それでも重量はかなりのもの。しかし、中にはツワモノもいる。10数キロというチェインメイルを装備したまま、トンボがえりができた者もいるそうだ。こうした鎧は単体で着用することもあったが、上に服を着たり、さらに鎧を装備して防御力を上げることもあったという。なお、バンデッドメイルやスプリントメイルはチェインメイルの上に金属片を付けて強化した鎧である。

ここで、"メイル"という言葉が出てきたが、メイルってなんだろう？　その語源はラテン語で網目状の物を指すマキュラである。それがメイルになったのだが、メイルとはつなぎ合わせて作った鎧のことを指すのだ。金属の輪ならリングメイルとなる。では、プレートメイルは？　となるが、これは正しくはプレート・アンド・メイルの略で、鎧を組み合わせるときの呼称なのだ。だから、鉄の鎧だけを指してプレートメイルと呼ぶのは間違いなのだ。でも、最近ではプレートメイルといえば、金属の鎧を指すことが一般的だけどね。

最後に紹介するのが、プレートアーマーやプレートメイルの類い。歴史的には鎧の中でも寿命が短いことで知られている。これまでに様々な鎧を紹介してきたが、これらは防御力を強化するために、革から金属へとという形で変化してきた。飛び道具や剣の発達が鎧を重装備にしてきたのだ。だが、それと同時に急速な火器の発展もあった。初期の飛び道具は弓であり、これくらいならチェインメイルでも防ぐことができた。しかし、クロスボウが開発されることによって、鎧はプレートへと進化する。だが、この段階になって銃火器の台頭が目覚ましく、戦争そのものが変化し始める。それは斬り合いから、撃ち合いへと変化していったのだ。そのため、プレートメイルなどの鎧はやがて、式典や飾り物として使われるようになったのだ。

近接戦闘で活躍する様々な武器

武器に関しては発展の傾向を紹介するのが難しい。鎧ならひとつのジャンルだが、武器となると、様々なタイプがありすぎて、剣、

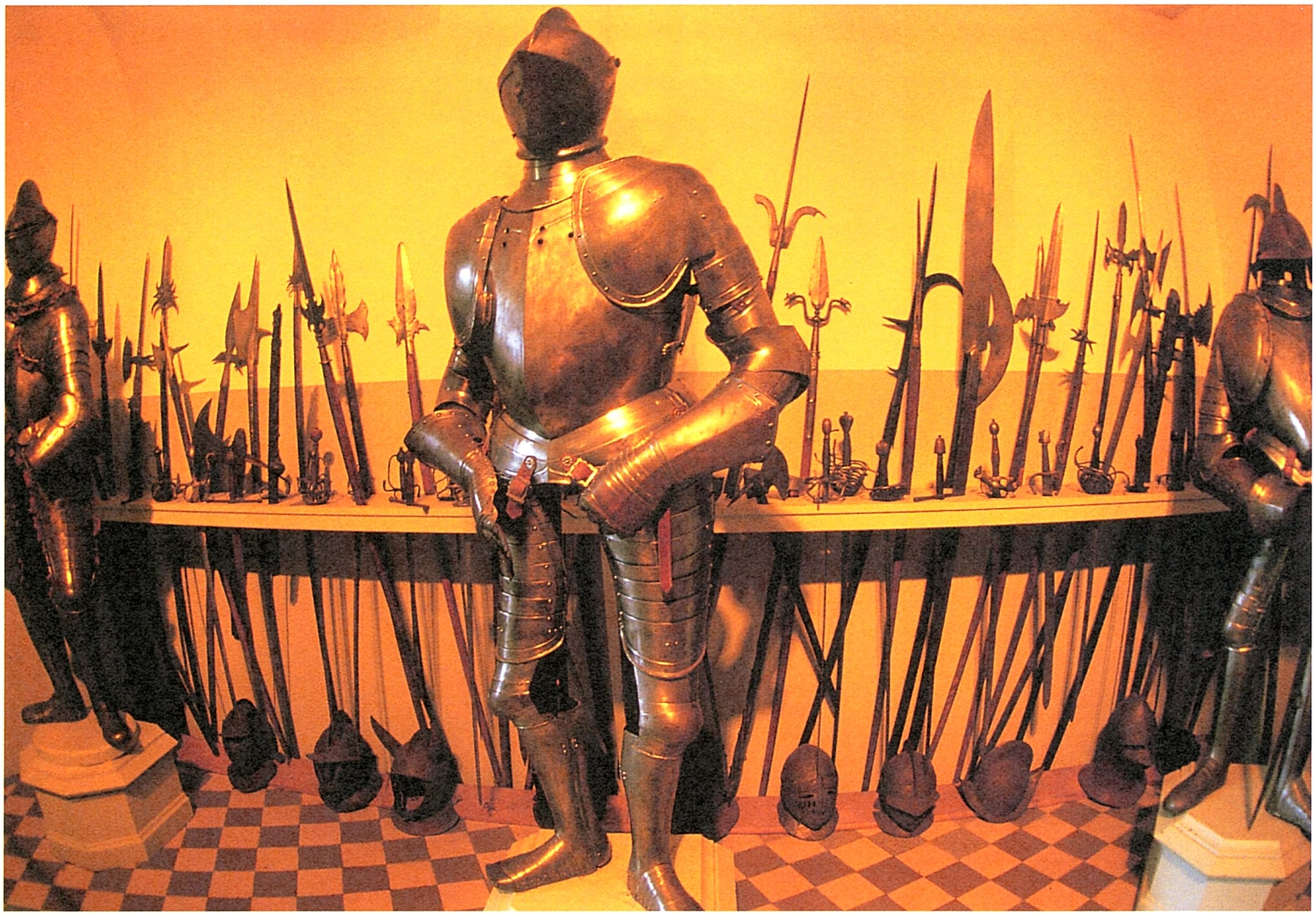
●銃火器の発達がとぼしかった時代は、鎧といえばチェインメイルなどの動きを重視したものが主流であった。また、防御力を重視して金属を使用するにしても、写真の壁画のように薄い金属で十分であったのだ。

斧、鉾、槍などそれぞれの歴史を紹介していったら何ページあっても足りないくらいだ。そこで、『ローグ』に登場する武器といえば、剣とメイスと槍と飛び道具だ。それらを中心に紹介しよう。

まずはファンタジーでは定番の剣。剣は大きくわけて、斬る、突く、殴るの3つの攻撃方法に優れている。剣で殴る？　疑問を感じる人もいると思うが、西洋の剣には日本の刀のように、斬ることを得意とするものは少ない。どちらかというと、重みで殴るという感じなのだ。そのため、あえて"殴る"という表現を使わせてもらった。さて、"斬る"ための刀だが、筆頭に上がるのが日本刀である。これは説明するまでもないだろう。芯になる部分と歯の部分で金属を変えるといった製法により完成する日本刀は、世界的に有名である。

"突く"ということでいけば、レイピアも有名だ。この剣はフェンシングで使われる剣を想像してもらえばわかるだろう。非常に軽く突くことに優れているが、敵の剣を受け止めることができないので、戦闘にはあまり向いていないかもしれない。フルーレやエペなどもレイピアと同様の形状をしており、レイピアの一種であると見ていい。また、太いレイピアとでも形容できそうな、エストックなどは剣を受け止めることが可能であるうえ、チェインメイルなども貫通できるほどで、攻撃する場所によってはプレートメイルですら貫通してしまうという突き専門の武器。そのため、メイル・ピアシング・ソードと呼ばれることもあるようだ。

"殴る"効果のある剣は非常に多い。一般的なところでは、小さい順にダガー、ショートソード、ロングソード、バスタードソード、トゥーハンデッドソードとなる。ロングソードまでは片手で扱えることが多く、トゥーハンデッドソードは両手、その中間に位置するバスタードソードは片手でも両手でも扱える。また、ファンタジーものには、よくブロードソードというものも登場するが、これはショートソードと同程度の剣で、広刃の剣と訳されることが多い。分類だけなら、ほとんどの剣がここまでに紹介したものに入ってしまう。ほかにも様々な剣があるが、それらのネーミングは、使っていた人々や地域でそう呼んでいたために付いた名前であって、機能や大きさに大差はない。少々話が戻るが、突くための剣にコリシュマルドというものがあるが、これは分類的にはエストックである。名前が違うとまったく違う剣だと思う人もいるが、コリシュマルドは間違いなくエストックなのだ。実は17世紀のドイツにケーニッシュマルク伯爵という人物がいた。彼は鍛冶屋に頼んで突き専門の剣を作らせた。この剣を持って戦った彼は評判になり、彼の持っていた剣をみな彼の名をフランス読みにしてコリシュマルドと呼んだのだ。これがコリシュマルドの生まれたきっかけである。コリシュマルドは機能、外観ともにエストックと同じ。このように同じ武器でも場所が変われば名前が違うのは当たり前である。国によって同じものが違うものに聞こえてしまうこともある。英語でトゥーハンデッドソードもドイツ語になればツヴァイハンダーだし、メイル・ピアシング・ソードもパンツァーステッチャーなどと呼ぶこともある。ゲームなどではこうした語の統一がなされていないため、武器名が英語、ドイツ語、フランス語などが入り交じってし



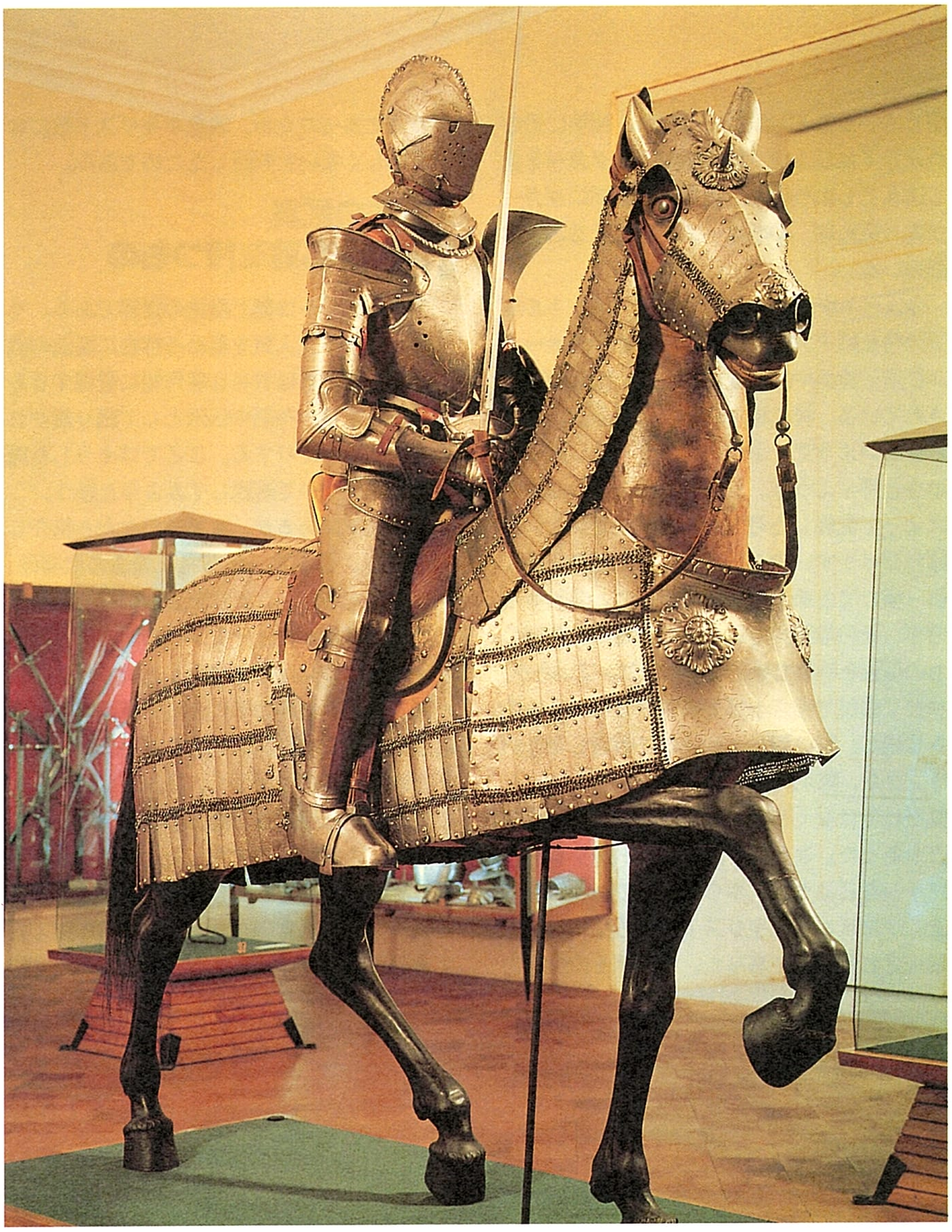
●プレートアーマー全盛期には、このような鎧が活躍した。腰の部分に装飾が少ないのは、騎乗する際に邪魔にならないようにするためである。このことからもこの鎧は、実戦に使われたのでは？　という予想がたつ。

まって、ややこしいことになっている。聖剣エクスカリバーのような固有名詞は現地の言葉を使うのが雰囲気が出ていいと思うが、通常の武器くらいは統一してほしいものだ。

剣についてさらっとだが説明したので、お次は鉾(ほこ)について紹介しよう。鉾とはメイスのことである。その歴史は剣よりも古いと言われており、聖職者に好まれた武器でもある。聖職者が戦うという話は不思議な感じがするが、西欧の歴史において、聖職者たちは活躍しているのだ。そうした聖職者たちは血液を流すことを前提とした武器は教義にはずれるとして、剣は使わなかった。そこで、打撃系の武器であるメイスを使用したのだ。メイスで殴られて血が出ないわけがないと思うのだが、ともかくそうした理由でメイスは幅広く使われた。この武器の優れている点は、打撃による攻撃であるため、命中するだけでかなりのダメージを与えられることにある。たとえ鎧を着ていたとしても、メイスによって思いっきり殴られれば、大怪我をするに違いない。直接相手の体に到達しないダメージを加えられない剣などと違って、メイスは命中すれば骨折などを期待できるのである。

メイスには剣のように多くの名前があるわけではないようだ。棒の先に鉄球がついていたり、その鉄球にトゲが付いているという形が多い。また、メイスの発展形としてフレイルがある。これは棒の先にクサリをつけ、その先に鉄球があるのだ。これは非常に効果の高い武器で、防御側はよく考えてかわさなければ、攻撃をもらうことになる。剣で受け止めようにも、鎖の部分を受けたのでは鉄球の軌道が変化するだけで結局自分に当たってしまうのだ。

槍についても解説しよう。『ローグ』に登場する槍はスピアである。これは2メートル程度の槍で敵に刺すことを主体とした武器だ。一般的には歩兵が使用し、ロングスピアなどと呼ばれている。また、ショートスピアと呼ばれるものもあり、これは馬上で使ったり、投げたりするもので『ローグ』に登場するスピアはこれにあたるのではないだろうか？　また、パイクという槍もあるが、これはロングスピアーの一種と見ていい。ただ、その長さは異様に長く5メートルもあったと言われている。これ以外にも槍の亜種として、先がフォークのような形状のトライデント、槍と斧が合成したハルバード、先が両刃になっているグレイブやパルチザンなどについては、槍といいうよりも、ポールウェポンという別の武器に当たると判断してここでは省くことにした。



●馬の鎧も時代とともに強化される。初期の騎兵は馬に布を着せる程度であったが、やがて写真のように馬にも金属を使った鎧を装備するようになった。金属片を貼りつけていることからラメラーであるとうかがえる。

様々な飛び道具

主に『ローグ』登場する飛び道具と言えば、ダガーとショートボウとクロスボウである。まずはダガーから紹介しよう。ダガーは非常に歴史の古い武器である。その起源をたどると、尖頭器にたどり着く。これは旧石器時代に使用されていた石器の一種である、実はこれがダガーの原型であるといわれている。新石器時代には銅剣が作られ、ダガーという言葉はなかったものの、ここでダガーは確立した。そのあとは時代の流れと共に鉄が使用されるようになり、様々なダガーが生まれるのである。飛び道具として見た場合、投擲に向いているダガーとしては、ダーク、ロンデルダガー、ククリといったところが有名。前2者は大きな特徴はないようだが、ククリはゆるやかな"く"の字型のダガーで、刃の方向に曲っている。投擲で敵に命中させるのはどれも難しく、かなりの訓練が必要。実際には投げるダガーは少ないようで、どれも懐に隠せるという利点を活かすということに着目されている。投げて絶命できるのなら問題はないが、そうしたことは滅多にないし、投げてしまえば素手になってしまう。そうしたことから、暗殺用に使ったり、あくまでも補助の武器として使うことがダガーの一般的な使い方であるようだ。それから、ダガーが活躍するもうひとつのシチュエーションとして、重装備の敵と戦うときであることも付け加えておこう。重装備の敵、特にプレートメイルを着

用している敵と対峙した際には、相手に飛びかかってねじふせ、鎧の隙間からダガーを差し込んでしまうのだ。首などの隙間にダガーが入り込めば、相手は一撃で死に至ることは間違いない。

ショートボウとは小型の弓で、1メートル以下の弓を指す。射程距離はせいぜい80メートル程度。狩猟や戦闘など、幅広い範囲で使用されている。特に様々な名称があるということはないようで、小型の弓はすべてショートボウと呼ぶようだ。また、クロスボウは戦争によって発展した弓である。ボウガンといえばわかりやすいのだろう。これは弦を金具に引っ掛けてとめ、引き金を引くこと発射する弓で、その攻撃力はなかなかのもの。初期のものは弦を手の力や足で踏んで引いていたが、やがて機械で巻き上げて弦を張るというものも登場し、薄い鎧などは簡単に貫通したという。また、弦が網状になっているものもあり、矢だけではなく石などを発射できるというものもあった。なお、アルバレストやクレーンクインなどはクロスボウの一種である。歴史上、クロスボウはキリスト教徒の間で何度も禁止された武器であった。それはその殺傷力が強力であったため、教皇がキリスト教にはふさわしくないと判断したためである。

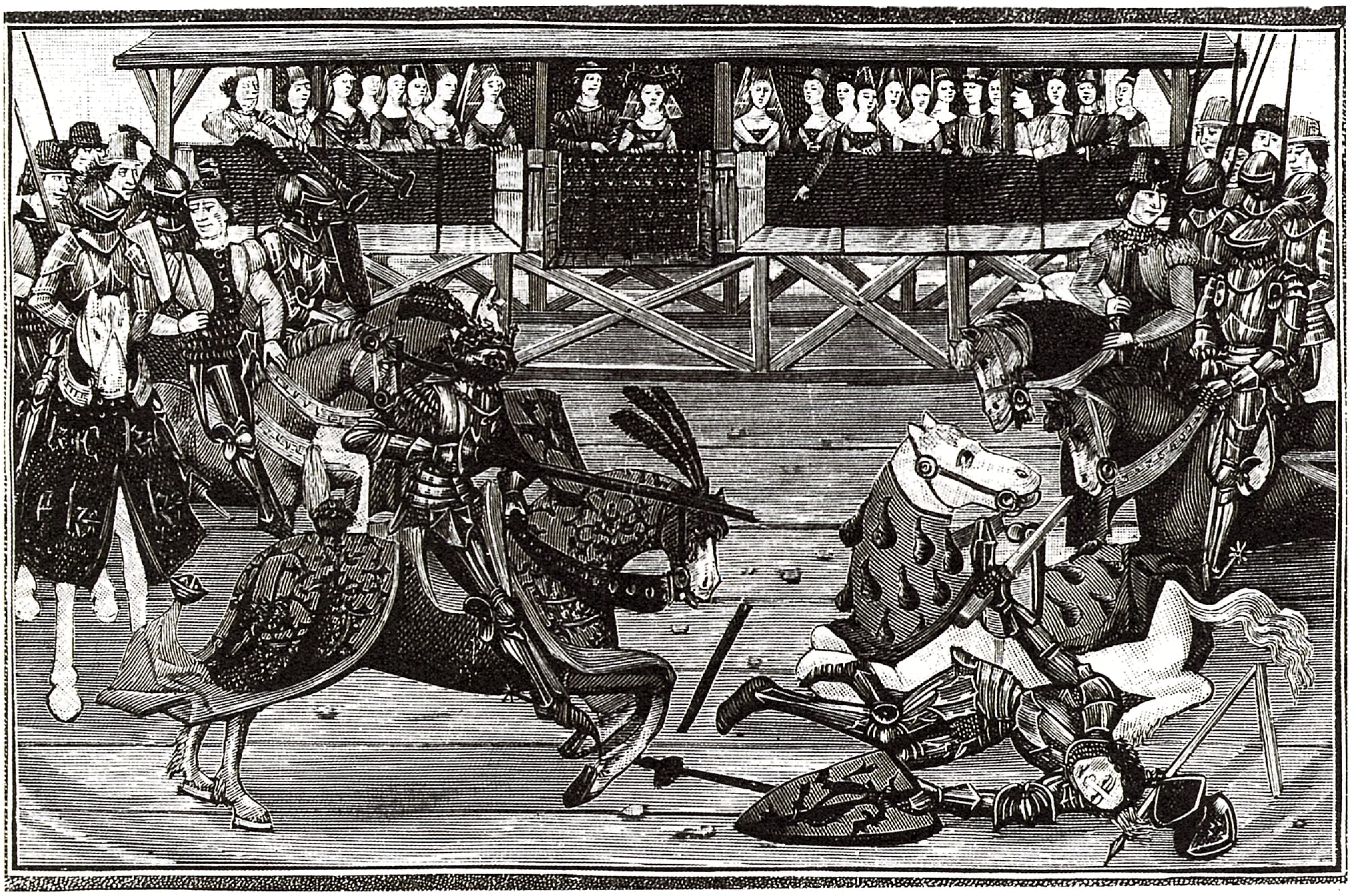
魔法の武具
固有の名前を持つもの

ファンタジーは剣と魔法の世界である。そうしたなかで、人気を集める存在に魔法の武器がある。それは有名な著作物に登場するものであったり、神話や伝承として語り継がれるものであったりする。ここではそうした魔法の武器について解説してみようと思う。

変則的ではあるが、まずは日本から紹介してみよう。日本で一番有名な魔法の武器は、天叢雲剣だろう。これは天皇家に三種の神器のうちのひとつ。ヤマタノオロチと戦ったスサノオがその死体から発見した剣である。やがてヤマトタケルの手に渡り、草薙の剣と命名された。また、名刀といえば村正。妖刀村正と呼ばれることが多く、徳川家に害をなすことが多かったため、妖刀と呼ばれるようになった。さらに、鬼を殺したと伝えられる鬼切、天の使いがもたらした小烏といったところは非常に有名な存在だ。また、著作物で有名といえば、妖刀村雨が面白い。これは『南総里見八犬伝』に登場する剣で、その刀身には、常に水滴が付いているという。これ以外にも様々なワザモノがあるが、別段魔力がかかっているという雰囲気ではないので、あえて紹介しないことにする。

西洋では様々な魔法の武具が存在している。『アーサー王伝説』のアーサー王が所有していた、聖剣エクスカリバーは松明10本よりも明るい光を放っていたというし、フランス最古の叙事詩である『ロランの歌』に登場するデュランダルは天使がもたらした剣であるとされている。また、ケルト神話の神々が使った魔剣クラウソラスや魔槍ブリューナクは決して的を外さず、確実に敵を仕留めたという。同様に北欧神話に登場する主神オーディンの槍、グングニルや雷神トールのハンマー、ミョルニルといったものも確実に相手を倒す強力なマジックウエポンである。

著作物では『エルリックサーガ』に登場したストームブリンガーは多くの人々を魅了した剣。この剣は黒い刀身にびっしりとルーン文字が刻まれたまがまがしい剣で、斬り殺した相手の体力を吸い上げ、主人であるエルリックに与えてくれる。エルリックは虚弱体質で



●戦争がなくなりつつある時代、騎士たちはトーナメントに参加して激しい戦いを繰り広げたという。これはジョストを行なっているところであると思われる。ただ、騎士道なるものが生まれるのはもう少し先の話だ。

あり、ストームブリンガーなしでは生きられない体となっており、このため、物語ではエルリックの意思とは裏腹に、ストームブリンガーが友人などに手をかけてしまい、様々な悲劇が巻き起こることになっている。著作物といえば『指輪物語』に登場するスティングやグラムドリングやオルクリストも捨てがたい。前者は短剣で危険が近付くと輝いて教えてくれる剣で、後者ふたつはゴブリンなどの邪悪な妖精に大きな効果をもたらす剣だ。どちらもエルフが作った剣である。なお、ゴブリンたちはこれらの剣をつらぬき丸、なぐり丸、かみつき丸と呼んで恐れていた。

防具に関しては魔力を秘めたものは少ない。せいぜい『アーサー王伝説』に登場するガラハッドの盾。これは未熟なものが持つと災いをもたらすといわれている盾で、純白の地に赤い十字架が描かれている。北欧神話に登場するエギルの兜も魔力のこもった兜。これは相手の戦意を喪失させてしまうという兜である。このように魔力のこもった防具は少ない。

トーナメントとは？ 様々な試合

剣の世界を語る上で、トーナメントは欠かせない。トーナメントとは、演習の一種で正確には戦争ではない。もちろん、演習とはいっても死人が出ることもしばしばあったし、トーナメントで負ければ相手を捕虜にでき、相手の装備をすべて自分のものとし、身代金を手にできたのだ。ある意味、戦争と同じであったともいえる。騎士たちの中には各地で開催されるトーナメントに出場し、名誉と莫大な富を手にするものもいたという。

主なトーナメントを紹介していこう。個人戦はジョストと呼ばれる。馬に乗ったふたりの騎士が戦う。まず、ジョストを希望する騎士は名乗りを上げて相手を募るのだ。相手が見つかったら一騎打ちの開始。双方とも鎧姿に盾と槍で武装し、激しく相手を攻撃しあうというものだ。今日、我々が騎士として思い描く騎士の姿に近いのではないだろうか？　なお、ジョストは落馬させることが目的である。ただ、ルールによっては激しく突撃して槍が壊れた場合、3度まで槍を持ち替えられるが、それでも決着がつかないときには、剣を抜いて戦うというものもある。もちろん、そこで使用する剣は刃を落としてあるため、大きな怪我をすることはないが、気を抜くと死ぬこともあったという。

●キリスト教がトーナメントを禁止して騎士道の原型を提唱したことから、荒々しい戦士たちは姿を消し、洗練された騎士たちが生まれた。こうして現在の騎士像が確立したのである。

また、メレやトゥルネイと呼ばれる団体戦は、まさに一攫千金のイベント。参加者が多いときには数千人にものぼるため、文頭で書いたように多くの騎士を捕虜にすれば巨万の富を築くことができたのだ。団体戦は騎士たちをふたつにわけてチームを作り、戦うのだ。とはいっても、チームごとに勝敗が決まるというものではなく、混戦状態の中で目覚ましい活躍をした者を選んで表彰するのである。そうした戦いの審判を勤めるのは、トーナメントを開催した主催者側か引退した高名な騎士であった。

ただ、こうしたトーナメントは、多くの死傷者を出したため、教会によって禁止されるようになる。教会は野蛮な行為を認めず、騎士たちに教会の騎士の理想像を提唱したのだ。それは従順、沈黙といった美徳を含むもので、この騎士像は宮廷の人々に指示されるようになる。そして、それがのちの騎士道へと発展してゆくのだ。こうして騎士は高潔なイメージを持たれる職業へと変化してゆく。それとともに騎士たちは名誉を重んじる戦いをするようになり、婦人の喝采を浴びるために殺傷をむやみに行なわなくなったのだ。かつては身代金などを手に入れるために参加していた騎士は、トーナメントにおいて、戦いに勝利し、相手を許し、婦人に勝利を捧げることを目的として戦うようになったのである。

"魔法"の世界

ファンタジー世界において、魔法の系統は様々。特殊な文字を使ったり、魔法陣を描いたり、薬を使ったり……。ただ、それらにはすべて魔力が関与しているのだ。それはゲームの世界とて、小説の世界とて例外ではない。

魔法の源と様々な魔術師

ファンタジーにおいて、剣と魔法という言葉はよく聞かれるが、ここでは魔法という要素についてアレコレ考察してみようと思う。また、"剣"のページ同様、歴史的な写真や遺跡の写真などを交えつつ、ゲームの中の魔法だけではなく、本物(?)の魔法の世界を紹介してみよう。さあ、魔法の魅力について解説していくとしようか。

ゲームの世界にしても小説にしてもファンタジーものであれば、十中八九、魔法は登場する。ところで、それら魔法の源ってなんだろう？　魔法にはいくつかのパターンがある。ひとつは信仰している神や契約している精霊の力を借りて、恩恵を受けるというもので、もうひとつが自分の精神力などを使って発動させるものだ。だいたい、魔法の源といえば、このふたつが代表的なところだ。マナという単語も聞かれるが、これは定義が難しい。ある説では、その土地に存在する天然資源の様なもので、魔法を使うとその土地のマナが減るとする説もある。あのアトランティス大陸は本来沈むはずの島を魔法によって浮かべていたが、マナが枯渇してしまったため、海の底に沈んでしまったと言われることもあるのだ。また、別の説ではマナは髪の毛に宿る力であるとする説もある。

さて、『ローグ』に登場する魔法のアイテムは4種類。水薬、巻物、杖、指輪がそれだ。基本的に自分で呪文を使うということはなく、魔力付加されているアイテムの力を引き出すという形になっている。なお、魔力付加のことをエンチャントと呼ぶので覚えておこう。

西欧には魔術用語が非常に多く、魔術を使う人に関しても多数の名前がある。ウィザード、ドルイド、サモナー、ウォーロック、イリュージョニスト、コンジュラー、メイジ、ソーサラー、ウィッチ、ネクロマンサーといったように、魔術師を示す言葉は多い。これは西欧の文化がいかに魔術に対して興味があったか、ということを示している。日本で兄、弟という言葉があるのは、年功序列制度が重要視された封建制度の名残だ。英語には兄、弟と一語で区別する語はない。年上の兄弟、年下の兄弟と言ったように、ふたつの語で構成されている。このように、魔術師を示す言葉が多いということは、魔術が西欧の文化において、どれだけ重要だったかを示すバロメーターであるのだ。

先ほどいくつかの魔術師の名前をあげたが、それらの違いというものを見ていくとしよう。ウィザードは一般的に魔術師指す言葉であろう。その名前から彼の専門分野を限定することはできない。次にドルイド。これはケルトの神官。自然魔術に通じているらしい。よって炎を作り出すなどの魔法を使うものではなく、森の木々から力を借りるといった力を持つようだ。お次はサモナー。これは召喚師と和訳されることからもわかるように、様々な

●遺跡の中には神を讃えるものや儀式を行なうものなど、単なる建物と違う意味を込めてつ建設したものもある。おそらく、この遺跡もそうした特殊な建造物の一種であると思われる。

●ドルイドたちが使ったとされるストーンヘンジ。遺跡の中でも非常に有名だが、その使用方法は不明。ドルイドたちは口伝で物事を伝授したため、彼らが姿を消すとともにすべては謎となった。

ものを召喚して、助力を得る魔術師だ。ウォーロックは、その名を見ると、古代英語で誓いを破る者というwaerlogaが語源になっている。使う魔法の傾向については予想がつきにくいが、誓いを破る者という語から考えると、悪魔などに力を借りる黒魔術だろうか？ イリュージョニストは文字が示すように幻影を操る。知性のない相手に対しては効果がないが、知性ある者に対しては幻影は効果が高い。戦って倒すよりも、幻影を使って怯えさせることができれば、無傷でやりすごすこともできる。ほかには有名なところではウィッチ。悪魔と契約した女性として知られる存在。使い魔と呼ばれる猫などの部下を従えており、悪魔を讃えて集会などを開く。なお、そうした集会はサバトと呼ばれた。ネクロマンサーは死者や死霊を使ったり、とにかく"死"という要素をメインに扱う魔術師だ。魔術師とはちょっと違うが、生命を作り出したり、金を作るといったアルケミスト（練金術師）、神に仕えてその恩恵にあずかるプリーストなども、ある意味、魔術師の一種である。

杖の種類ってどれくらい？

魔法を使う際に必要になるのが杖。一般的なイメージでは魔術師が杖を振るうと魔術が発動する……そうしたシーンは映画や小説、もちろんゲームなどでもよく見かける。ちなみに、杖にも様々な種類がある。材質にして木であったり金属であったりするが、杖にはどういった種類があるのだろう？　あれこれと調べると、杖も魔術師と同様に様々な名前があることがわかった。主にスタッフ、ロッド、ワンド、セプターなどがある。この中ではスタッフが一般的でなじみがあるはずだ。魔法使いが持つ杖といえば、まっ先にスタッフという単語が思い浮かぶ人が多いだろう。では、ほかの杖にはどの様な特徴があるのだろうか？　ロッドは金属やプラスチックで作られた細めの杖を指す言葉であるという。まあ、ファンタジーにプラスチックは登場しないから、ロッドは金属でできた杖と考えて問題ないはずだ。ワンドについては魔法使いが使う杖と言うことになっている。スタッフが杖や棒と訳されるが、魔法について記述されないのに対して、ワンドは魔術で使うことを前提に考えられている杖なのだ。最後にセプター。これは、魔法とは関係ない。王権を象徴する王笏なのだ。魔法はあまり関係ないと思われる。つまり、杖の種類をまとめると、棒や杖で魔力の有無は指定しないスタッフ、金属で作られたロッド、魔法を使うこと前提にしたワンド、地位や力を示すセプターとなる。杖のおおまかな種類としてはこんなところ。セプターが魔力を発揮するというシーンはあまり見かけないが、古代の王族が持つようなセプターであれば、ひょっとすると魔力を秘めているかもしれない。なお、マジックアイテムとしての杖は神話伝承に登場することは少ないが、注目すべき杖が見つかったので紹介しておこう。

聖書に登場するモーゼの持っていた杖は、マジックアイテムとして、非常に多彩な力を持っていた。彼がこの杖を使って起こした奇跡は数知れず、ナイル川の水を血に変えたり、イナゴの大群を呼び寄せたり、地面の塵をブヨに変えたり、水に杖をかざすとカエルが大発生したり、エジプト全土を3日の間暗闇にしたり、雹を降らせるといった奇跡を行なった。また、聖書の中では杖を蛇に変えるということも行なっている。これ以外にも様々な魔術を行使しているという。これほど強烈なマジックアイテムはほかにないかもしれない。

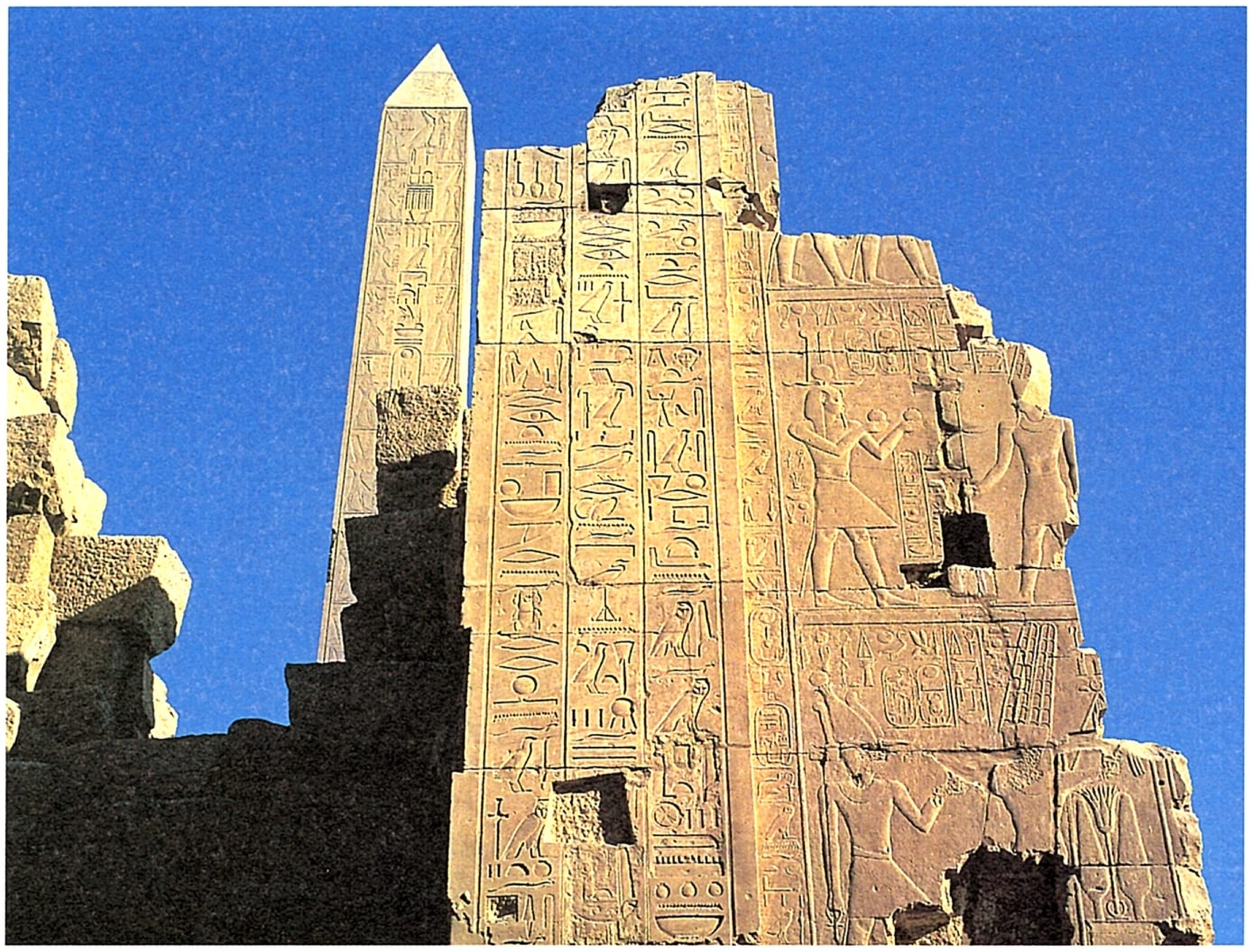
杖は剣などと異なり、魔法を使うことを前提に作られていることが多いので、特殊な杖ともなるとその力は非常に強大である可能性が高い。そのため、なかなかお目にかかる機会も少ないだろう。

指輪に秘められた力？

指輪に関しては種類の説明はできないので、その効果にいて少々説明しよう。ファンタジー世界に登場する指輪というものは魔除けやお守りとしての役目も果たすようで、装備している人間を守るという効果がある。そうしたことから、形状は違うといえアミュレットやタリスマンと同じものであると見ていいに違いない。これらは、火を吹いて攻撃できるというよりも、ちょっとしたサポートといった効果が見られる。それは攻撃する際にわずかに敏捷度があがったり、敵の攻撃を軽減してくれるといった具合だ。マジックアイテムとして、武器は非常に多く、杖などには固有の名前があったり、英雄が使ったとされるものは少ない。しかし、指輪に関しては結構有名なものがあるので、紹介してみよう。

指輪といえば『指輪物語』は外せない。この物語はホビットが主人公のファンタジー小説。あるひとつの指輪をめぐり、それを破棄しようとする主人公と、その指輪を手に入れて悪用しようとする悪の存在との物語。この物語で脚光を浴びる指輪はすべてをすべる指輪と言われ、装備したものは姿を消すこともできるという。しかし、長い間装備していると、その指輪に心を奪われるなどの弊害があるのだ。それから、指輪といえば、『アーサー王伝説』にも面白い指輪が登場している。アーサー王といえば、どうも聖剣エクスカリバーが脚光を浴びてしまうため、ほかのアイテムが忘れがちだが、物語に登場し、人気のあるランスロットがしていた指輪は危険が迫ると色が変わるという魔力を持っていた。彼は非常に優秀な騎士であったが、この指輪のお陰で危機を回避していることも少なくなかったという。

指輪に関してはもうひとつ紹介しておかなければならないことがある。結婚指輪をなぜ左手の薬指にするのか？　ということだ。実は人間の手は右手は契約、左手は服従を示すとされている。そして、薬指は心臓につながっていると信じられていた。では、左手の薬指という位置にはどのような意味があるのか解説しよう。ひと言で説明すると、"私の心はあなたのものです"となるのだ。これは服従する十心臓(ハート)ということからきているわけで、相手に対して誓いをたてているというわけだ。このように、指輪はつける指によって意味が変わる点は、ほかのアイテムには見られない傾向である。



●言霊という言葉があるように、古来、言葉には力があると信じられてきた。現在ではエジプトのヒエログリフは表音文字であったとされるが、こうした文字にも神秘的な力が込められていたに違いない。

●このロゼッタストーンが発見されたお陰で、エジプトのヒエログリフは解明されたという。しかし、ファンタジー好きなら、ほかにも意味が込められているのでは？　と疑って見るのも面白い。

スクロール 文字が持つ魔力

文頭にて少々説明したが、エンチャントという言葉がある。これは品物に対して魔力を付加するというもの。される魔法は術者によるが、魔力付加されたアイテムを行使するのは魔法使いでなくとも、ある程度魔法に通じている者であれば使用できる。巻物などは高名な術者が羊皮紙などに魔術的な処理をほどこして制作するのである。そうしたところに使用される言葉を考察してみよう。

魔術的な言葉として有名なものにはルーン文字がある。ゴート語で秘密を指すrunaからできた語で、魔術に用いられることで有名だ。この文字は北欧神話に頻繁に登場する文字で、神話の中では主神のオーディンが樫の木に9日間ぶら下がることで仮死状態となり、その間に(おそらく)冥界で手に入れたものである。彼は修得するに際して、ルーン文字を組み合わせて10数種類の魔術を修得したと言われる。そして、それらを使って様々な魔術を行使したのだ。現代にもルーン文字は伝わっているようだが、北欧神話に登場するような魔力を秘めている物なのか、それとも長い歴史のなかで、単なる文字になってしまったものなのかは不明である。

また、文字と言えば、エジプトのヒエログリフなども有名だ。この文字は一種の象形文字。魔術的な意味があったかどうかは不明だが、神秘的な文字として有名だ。ピラミッドを代表とするエジプトの遺跡群に刻まれている文字はヒエログリフである。昔は解読方法がふめいであったが、ロゼッタストーンが発掘されたことによって、解読方法が解明されると、様々な文献の内容が明らかになった。遺跡の壁などに書かれる文字は、エジプトの歴史を語ったものだという。また、ピラミッドの内部には過去の歴史を語るとともに、未来を予言しているという場所もあるという。

オガム文字も興味深い文字である、これはドルイドたちが使った文字であり、魔術的な意味を持っていたと思われる。アイルランドのク・フリンは敵に追われている最中に、次の様なオガム文字を記した。それには、片手、片目、片足で樫の枝を輪にできぬ者は、ここを通過することならず！　ク・フリンを追ってきた敵のなかにこれを行なえるものがいなかったため、通行不能になってしまった。中には、このオガム文字を無視して進もうとしたものもいたが、そういった人物は悪霊に襲われ、ひどい目にあったらしい。このエピソードから見ても、オガム文字には強い力が込められていたと思われる。しかし、これを行使していたドルイドたちは、自分たちの秘術を決して文字として記そうとしなかったのである。なぜなら、彼らは秘術を次の世代に伝えるときは、秘技が広まってしまわないように、すべて口伝で伝承したからだ。そうしているうちに、やがてドルイドたちはローマ軍に侵略を受け、姿を消してしまうのである。それとともに、様々な偉大な秘術も失われることになったのだ。

様々なポーション
魅惑(？)の薬の世界

ファンタジーにポーションは欠かせない。体を癒してくれたり、力を増強してくれる魔法のポーションは冒険者にとっては、必ずひとつは持っていたいアイテムである。しかし、こうしたポーションを調合することを専門とする魔術師はいるのだろうか？　特にそうした魔術師はいないが、実験に長けていると言えば、アルケミストがそれに当てはまりそうな気がする。アルケミストとは練金術師のこと。練金術と言っても金を作ることが練金術の真の目的ではないのだ。

金は錆びない。それゆえ、中世ヨーロッパでは金は不偏的なものであり、そうしたものを作れるのは神だけであろうと言われていた。実は練金術で金を作るのは、神の所行を人間の手で行なうことを画策するためである。つまり、神への挑戦なのである。だから、金だけではなく生命も作ろうとしたし、そのほか

●資料にはサイクロプモンスターと書かれている。ということはギリシャ神話で有名なサイクロプスのことなのだろうか？　我々がなじみのあるサイクロプスの原型がここにある。

●ギリシャ神話で有名なハーピー像。魔法で合成され、作られたと伝えられる怪物の一種。ファンタジーではなじみのあるモンスターだが、モンスターと言うには随分優しい顔をしている。

様々な実験が行なわれたのだ。結局、金はできたともできなかったとも言われているが、練金術があったお陰で様々な物質が生まれた。蒸留という技術が発展したのも練金術のためであるし、身近な産物としてはブランデーも練金術が産んだ品物だ。まあ、簡単に言えば、科学と魔術の中間に位置する不思議な学問、それが練金術なのだ。なお、あの万有引力を発見したニュートンも、死後、隠れて練金術を行なっていたという記録が発見されている。

魔法によって作られし者たち

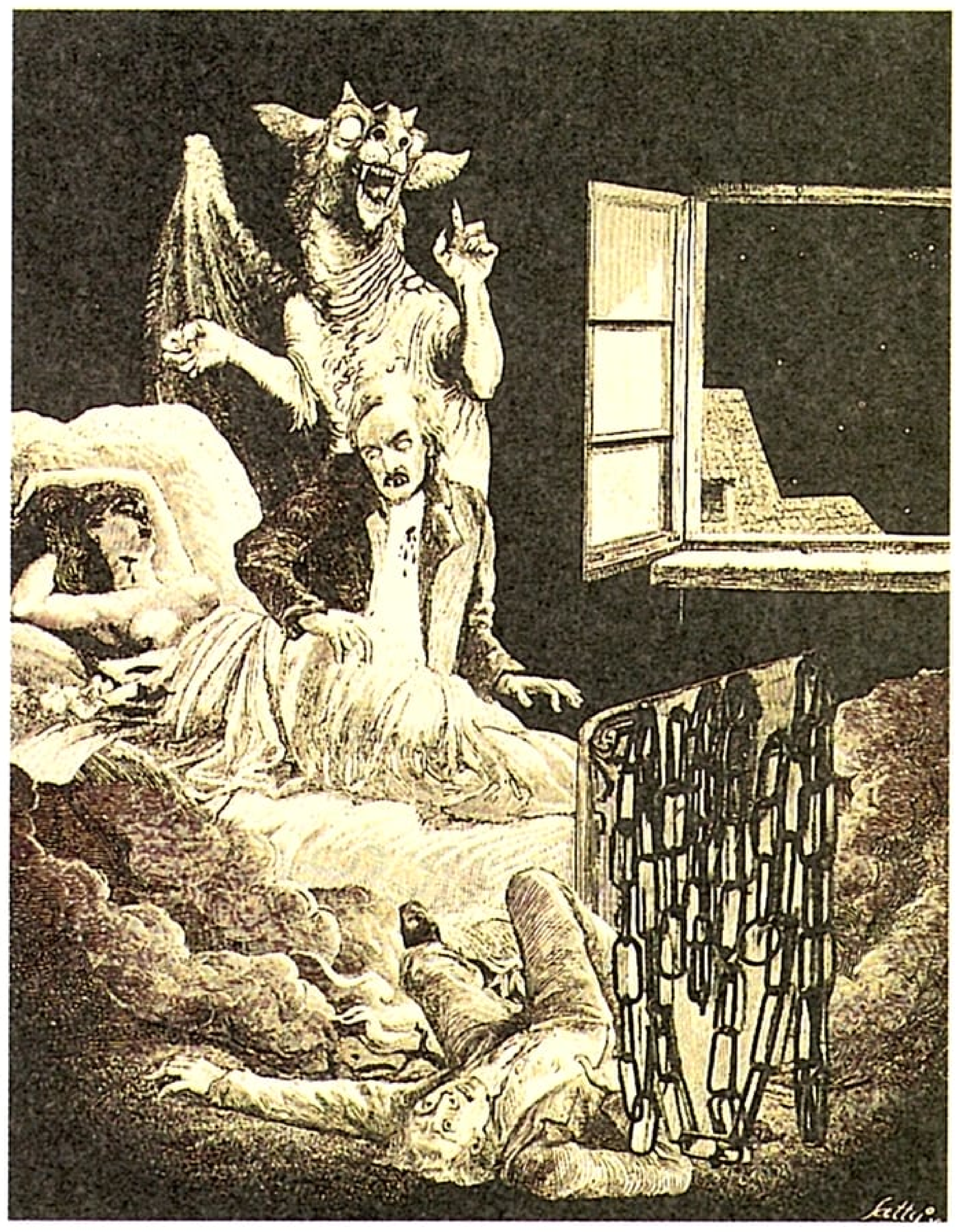
ファンタジーの世界では魔法を使って複数の生物を合成することがある。ノームとトロールを合成したノールやオークと人間のハーフであるハーフオークなども魔法によって合成され、作られたと言われることがある。それからギリシャ神話に登場するサイクロプスもガイアとウラノスの間に生まれたとも魔法によって作られたと言われている。このように、魔法によって作られた生物はファンタジーの世界独特の存在であり、魔法は昔の人にとってモンスターを製造する便利な手段であった。

怪物を作るために一番手っとり早い方法は、巨大化である。アリやカブトムシを巨大化させることによって、通常、害の少ないものを危険な存在に仕立て上げる。次に考えられるのが合成、これは危険な生き物を複数合成して、より強力にするというもので、獅子十鷲でグリフォンとか、ドラゴン十ヤギ十蛇でキメラとかいったものだ。そして、これら合成の理由づけとして、神が作った、とか魔法によって合成されたというのである。ずいぶん都合のいい話だが、こうした生まれたモンスターは多く、今日のファンタジーがあるのも、ひとえに魔法があったから……と言える。

また、魔法によって作ることを考えるなら、ゾンビ、マミー、ヴァンパイア、リッチなどもこれに当てはまる。ゾンビはヴードゥー教によって作り出される動く死体であるし、マミーはエジプトの秘術で作られる墓の番人であったり、いつか復活することを考えられた死体である。少々わかりにくいが、古代のエジプトでは、人間は死ぬとその魂は放浪すると言われてきた。そして、やがては体に帰ってくるのだ。だから、死体がなくならないようにと、特殊な技術を用いてミイラにするのだ。ゲームなどでは墳墓などで襲ってくる怪物となっているが、マミーはいつか魂が帰ってくる死体なのだ。ヴァンパイアの場合は秘術によって死体から作ることもできたというし、本人が望む場合には生きている人間から作ることができたらしい。さらに、たちが悪いのがリッチだ。これはアンデッドモンスターの中でも最上位に位置する怪物。魔法を使うことはもちろん、見たものは恐怖におびえることになったり、力が抜けてしまうという。非常に危険で、これも生きた人間から作る、というよりも生きている高位の魔術師や僧侶が禁断の秘術を用いて自らを怪物化してしまう。なぜ、そうしてまで怪物になるのか？　といわれれば、人間は生きているかぎりいつか死が訪れる。そうなってしまうと、これまでに研究してきた秘術などは失われてしまう。そこで永遠の命を手に入れるというよりも、死にながらにして生きた体……すなわちアンデッドモンスターになってしまえば、永遠に存続することが可能だというわけ。リッチは、もとが人間であるわけだから、知恵もまわるうえ、禁断の秘術にたどり着くような魔術のエリートでもある。願わくば出会いたくないモンスターだ。

魔術によって作られるものを紹介してきたが、どうもマイナスイメージが付きまとうものばかりなので、少しはポジティブなものも紹介しておこう。練金術の世界では金を作ることは神に対する挑戦である、と述べたが神のなせる行為として生命の創造がある。そうしたことから練金術でも生命体を作ろうという実験が行なわれてきた。そして、練金術師パラケルススによって、ホムンクルスという人工生命体が作られたという記録がある。こ

●魂はいつか死体に帰ってくるものと信じられていたため、エジプトでは死体を大事に保管するためにマミーを作る技術が発達した。写真は棺であるが、その棺の細工にもなかなか目を見張るものがあるのだ。



●このイラストの中心の人物はヴァンパイアである。なお、このイラストは博物館などに保存されているものはなく、実はある人物が秘蔵する絵画。なかなか目にすることのできない逸品である。

れは人間の精子を蒸留してほおっておき、それを馬の体内と同じ温度に保ったフラスコで血液を与えていくと生まれるとされる特殊な人工生命だ。フラスコの中でのみ生きられるとされており、生まれながらにして様々なことに通じているとされている。それから、人工生命とはいかないまでも、ゴーレムも魔術によって作り出される生命体の一種であると考えていいに違いない。粘土などで人形を作り、その額に"EMETH"(真理)と書かれた文字を張り、ある秘術をほどこすと生まれるのがゴーレムだ。人工生命というには少々乏しく、主人の命令を遂行するだけの存在である。ゴーレムを作り出す材料は様々で土、粘土、金属、死体などから作られる。映画にフランケンシュタインというものがあったが、あれもゴーレムの一種であると考えていいだろう。

偉大なる魔術師たち

小説、神話伝承の中には偉大なる魔術師が多い。その中から、有名な魔術師たちを紹介しておこう。高名な魔術師といえば、パッと思いつくのが『アーサー王伝説』のマーリンや『指輪物語』のガンダルフだろう。彼らは魔術師という言葉が非常に似合う。主人公を助ける軍師のような存在で、髭を蓄えた老人で帽子をかぶり……、そうした一般的な魔術師のイメージがぴったりだ。というよりも、彼らがいたからこそ、今の魔術師のイメージがあるのかも知れない。

歴史上ではどうだろう。練金術ならパラケルススが筆頭。彼は練金術について様々な書物を残した偉大(?)な人物。大学に属している際にすでにメキメキと頭角を現わしていたが、口が悪く学会を否定するようなことを広言していたため、大学から追放されてしまったという。ただ、その実力たるやたいしたもので、本当に金を作ったという話も残っているほど。医学などにも精通していた、偏屈な人物であったらしい。サモナーとして考えるなら、ソロモン王だ。彼は旧約聖書に登場する人物で、悪魔を使役することができたらしい。最終的には彼は悪魔たちを壷に封印して湖の底に沈めたらしいが、後にその壷は発見されて開けられてしまったらしい。そのため、現代でもソロモン王の名を使って悪魔を使役できるのだそうだ。旧約聖書にはほかにモーゼがいる。彼も偉大な魔術師。『出エジプト記』では、海をふたつにわっているし、それ以外にも神からカバラという秘術を授かったとされる人物だ。また、18世紀に実在した人物ではカリオストロやサンジェルマンも面白い。カリオストロは予言や心霊治療を得意とする人物で、3年間に1万5000人もの人物を無料で治療したといわれている。また、フランス革命を事前に予言していたり、宝くじの当選番号を当てるのもお手のものであったそうだ。後者のサンジェルマンはある意味エンターテナーであり、興味深い。10ヵ国以上もの言語を流暢に話すことができ、科学、歴史、絵画、詩なども天才的にこなす人物で、年齢、肩書きともに不明。予言や練金術に通じており、両手利きで同時に文章を書ける上、紙を重ねると文字がぴったりと重なったらしい。非常にうさんくさい人物だが、フランス社交界でも有名人で様々なパーティーに出席していた。なお、一説によれば不老不死薬のエリクサーを持っていたといわれている。没年も不明で、フランス革命中に死んだといわれているが、死体は見つかっていない。破天荒な魔法使いのイメージでいくと、ファウストだろう。ドイツの片田舎で1478年に生まれた彼は、のちに練金術や医学を修得し、人々の治療を行なった。大学の成績もトップで首席で卒業という真面目な反面、酒好きでキリストのおこした奇跡などは大したことない！　などと発言していた。そのため、教会からも目をつけられ、悪魔と手を切れなどと勧告されたらしいが、ファウストは一度契約したものは破棄できないと皮肉交じりで語ったという。また、贅沢にふけるローマ教皇をおどかしたり、様々な幻術を用いて人々をだましたそうだ。そして、最終的には実験中に爆死したという。

このように、有名な魔術師は多いが、よくよく考えてみると、魔術師とは人から忌み嫌われるものであった。だから、秘密結社などを通じて魔術はつねに歴史の影で暗躍してきたものである。よって、魔術師として有名になるということは彼らにとっては不名誉なことであったかもしれない。だから、ひょっとすると、歴史には顔を出さない偉大なる魔術師が存在するのかもしれないが、それは謎である。まあ、長い歴史の中で多くの人々が魔術に対して嫌悪しながらも、興味を持っていたのは事実であるし、そうしたことがあったからこそ、魔術は台頭できたのであろう。そして、ファンタジーというひとつのジャンルの中で、剣と対を成す存在にまで昇華できたに違いない。

●剣と魔法の世界には怪物は欠かせない存在である。そして、その頂点に立つ存在がドラゴンだ。そのドラゴン対峙をテーマとして、中世ヨーロッパの時代には様々な絵画や物語が創作された。

ファンタジー書籍紹介
～より深くローグを理解するために～

様々なファンタジー本を読んで、楽しく『ローグ』をプレーするのだ！　ここで紹介しているものはファンタジーゲームをより楽しく遊ぶ上で必要になるものばかり。頭に叩き込んでおけば、ファンタジーゲームが10倍は楽しくなる。

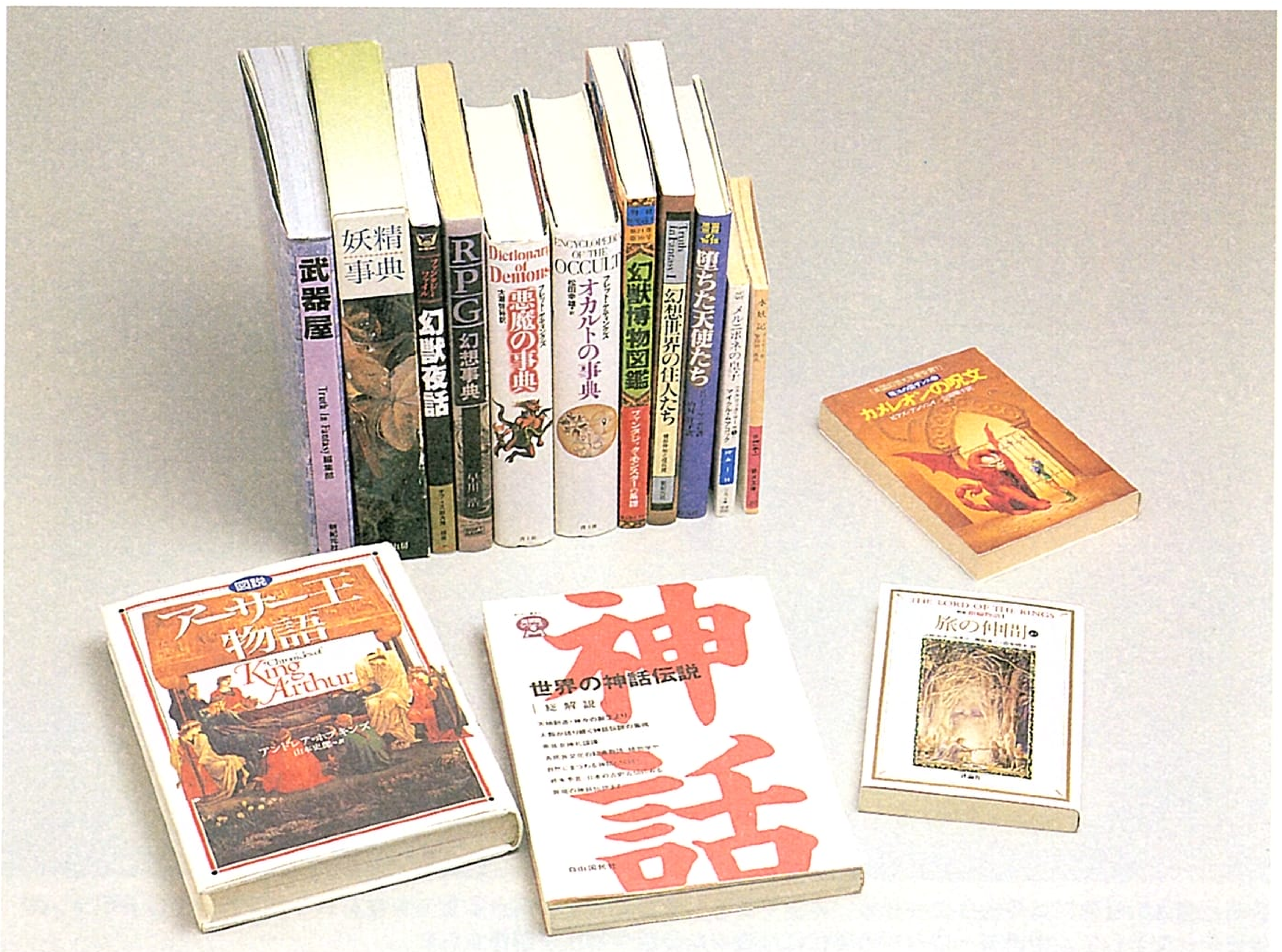
ファンタジーの知識を身につけよう!!

ゲームをプレーするにしても、小説を読むにしても、ファンタジーものであるかぎり、より面白く読もうと思ったら、予備知識は必要になる。完全なオリジナルの世界であれば別だが、ファンタジーものの大半は知識を共有できるものが多く、そうした中でモンスターや武器、魔法について知っていると知らないのとでは、物語の面白さは段違いだ。まあ、秀逸な物語は誰が読んでも面白いと思うが、ちょっとしたキーワードを知るか知らないかで、理解度が異なることは明白である。

で、本を読んでファンタジーを学ぼう、と思ったところで、初心者が陥りがちなのが、どこから手をつけてからいいのかわからないということだ。それもそのはず。"ファンタジー"という分野は非常に広く深い。モンスターの出生について知りたければ、ギリシャ・ローマ神話、ケルト神話、北欧神話といった各種神話や民間伝承を読んだ方がいい。しかし、これが魔法について調べるのであれば、オカルトなどの本をひもといた方がいいだろう。また、有名な著作物に関しても侮れない物が多い。たとえば『指輪物語』などは、名作との呼び声が高い。たしかに物語として読んでも面白いが、この本に描かれているゴブリンやオーク像は、作者のJ.R.R.トールキンのオリジナルとされている。しかし、今読んでみるとなんら違和感はないのである。実は今我々が思いえがくゴブリンやオークは『指輪物語』によって確立された物なのである。この物語の中でJ.R.R.トールキンは、これまでに容姿や性格の確立していなかったゴブリンやオークを生き生きと描き、キャラクター作りをきっちりと行なった。そして、この本は世界中で読まれることとなったのだが、そのため、それが一般的なイメージとして定着したというわけだ。つまり、『指輪物語』なくして今のゴブリンやオーク像はなかったのである。そう考えると『指輪物語』などの著作物も単なる物語としてではなく、違う見方ができてしまいそうだ。

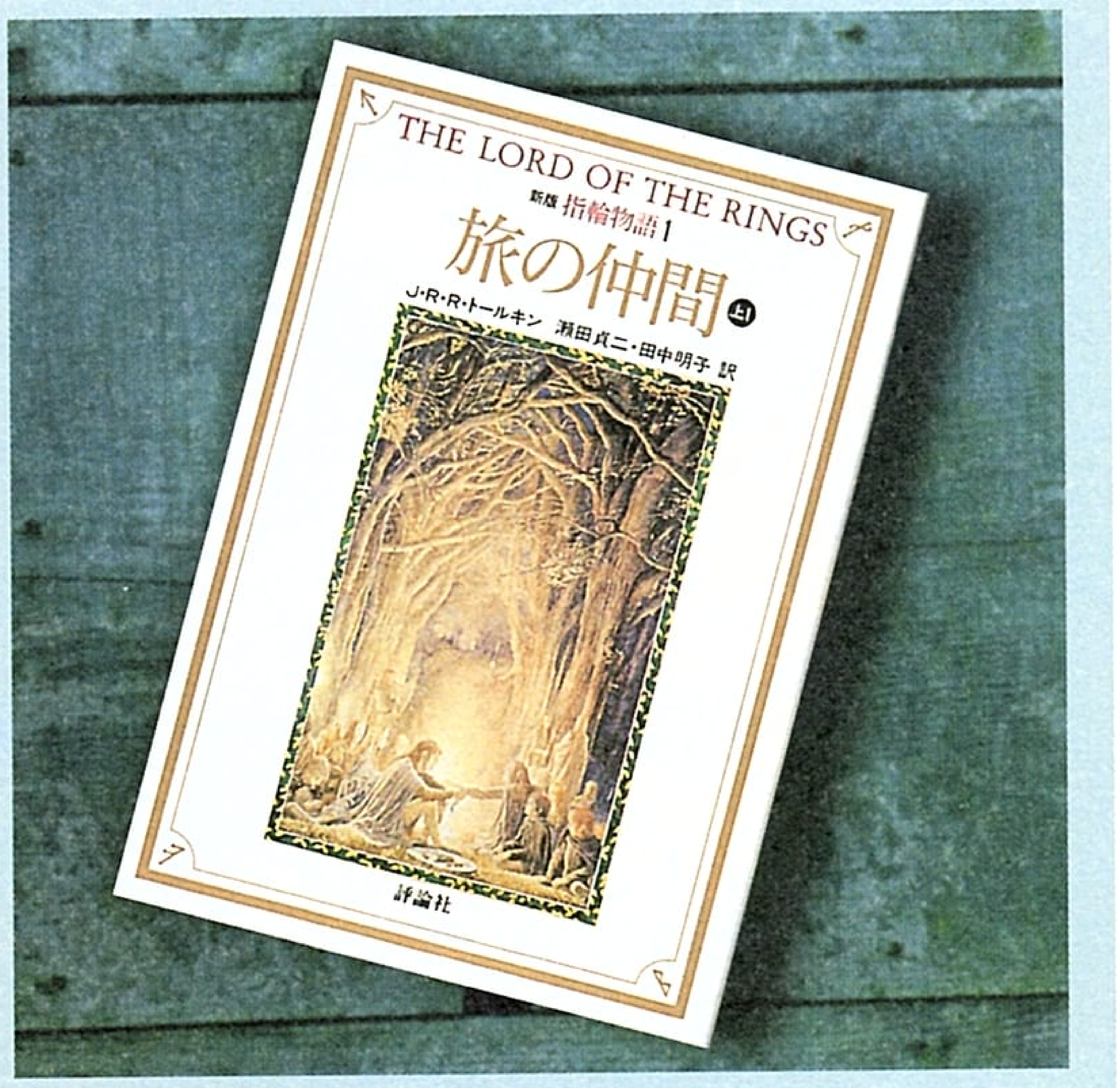
様々な調べものをこなす上で、一番最良の方法は、必要なカテゴリーの資料本や辞典があればそれで済むが、普通の書店に足を運んだところで、そうした本が見つかることは非常に少ない。たとえあったところで宗教や占いといったコーナーに置かれていることも多く、気がつくことがなかったりする。まあ、大きな書店ならばゲームの攻略本のそばにファンタジーコーナーが設けられていることが多いので、そうしたところを丹念に探してみるといいだろう。

さて、少々前置が長くなってしまったが、ファンタジーについて知識を深めたいけど、どんな本を買えばいいの？　面白い読み物を楽しみたいんだけど……という人のために、独断と偏見によるオススメのファンタジー書籍を紹介してみよう。これさえ読めばバッチリというのはウソだが、どれも秀作ぞろい。買って損はしないものばかりである。まずはここからファンタジーの知識を充実させていくといいぞ。



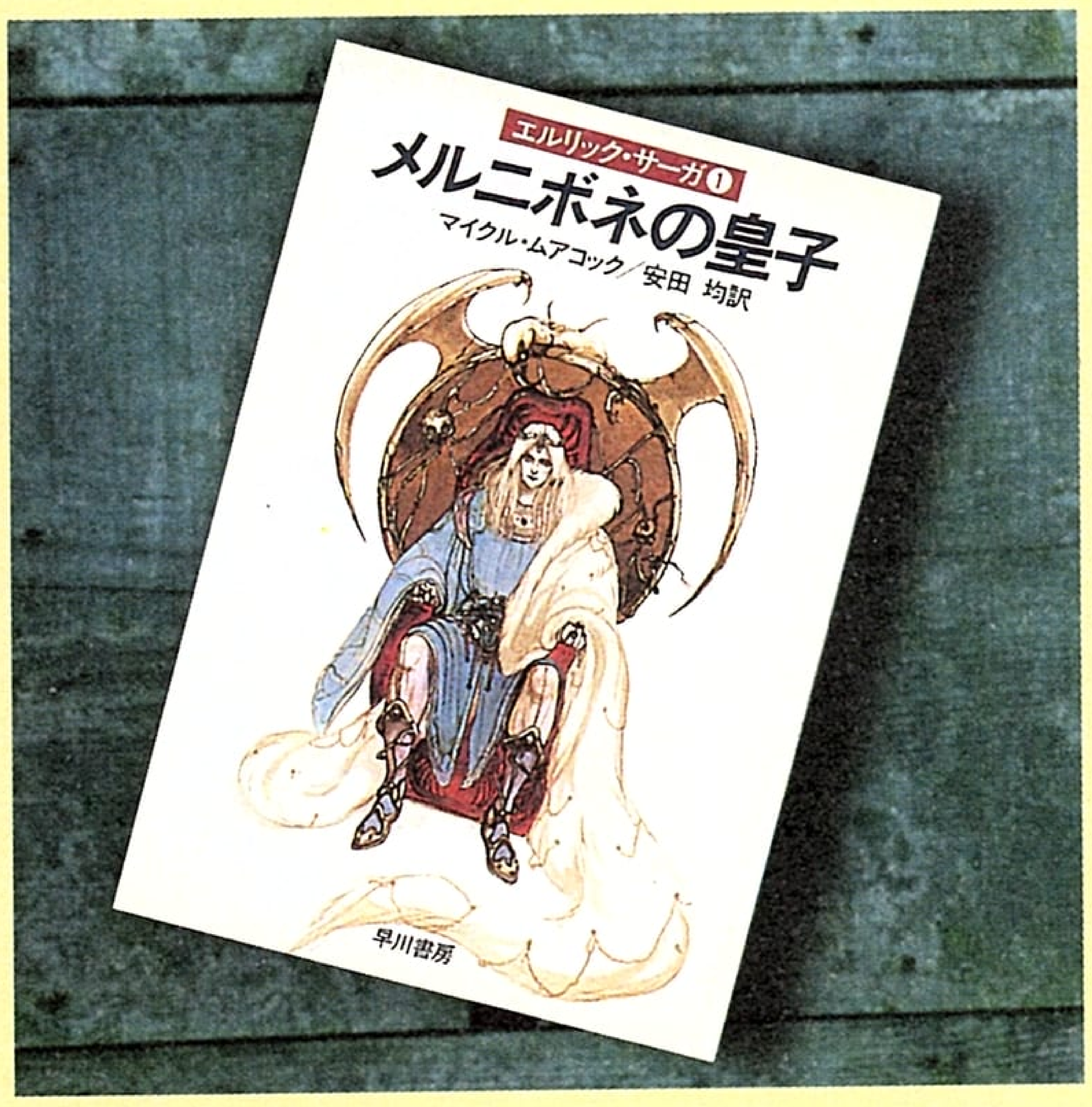
『指輪物語』

■価格/700円　■出版社/評論社
■著者/J.R.R.トールキン



J.R.R.トールキンによって書かれたファンタジー小説。主人公のホビット、フロド・バギンスは、父ビルボから、ひとつの指輪を譲り受ける。この指輪はかつて彼が多くの仲間と共に冒険した際に手に入れたもので、つけたものは姿を消すことができるというものであった。しかし、指輪に込められている魔力はそれだけではなかった……。そして、その指輪をめぐって様々な出来事が発生してゆく。

この『指輪物語』は世界中のファンタジーファンに読まれている名作だ。様々な種族がパーティーを組んで冒険したり、魔法が登場したりと、単なるおとぎ話ではなく、今のゲームのノリに近いと言える。また、ここに登場したオリジナルのモンスターなどは、のちのち定番のモンスターとして定着するなどの功績を見せている。主人公であるホビットなどは今では一般的に登場する種族だが、『指輪物語』のオリジナルの種族であるし、同じようにバルログなどは凶悪なモンスターとして、ファンタジーゲームなどに多く出演しているのだ。この本なくして今のファンタジーはなかった？



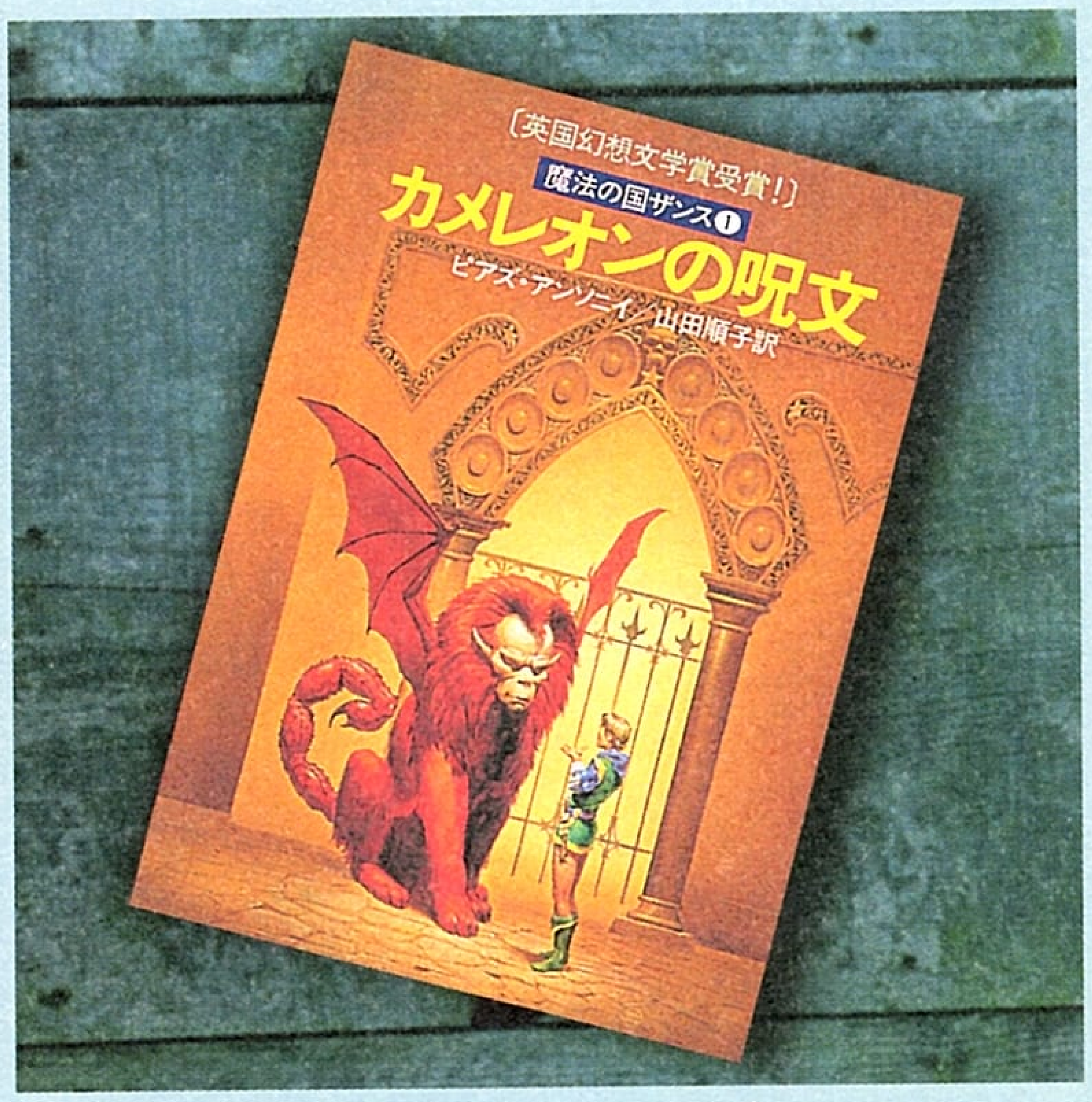
『エルリック・サーガ』

■価格/485円　■出版社/早川書房
■著者/マイクルムアコック

かつて、ファンタジーでは善と悪というふたつの概念が争う話が主流であったが、そうした中、新しい雰囲気をかもしだす物語が登場した。この『エルリック・サーガ』の舞台は法と混沌が争う世界である。どちらが善で悪ということはなく、法の勢力が台頭すれば世界は安定し、混沌の勢力が台頭すれば世界には多くの物が生まれるといった設定。また、主人公の設定が独特な点も多くのファンをひきつけた理由だ。ヒロイックファンタジーの主人公は活力にみなぎるタイプが多いが、この物語の主人公のエルリックは、自分の力だけでは歩くことすらも自由にならない虚弱体質。彼は魔剣ストームブリンガーの力によって、敵の生命を吸い取ることで自分の力を補っていたが、本来、彼の求めるものは闘争ではなく、安らぎであった。次から次へと発生する事件の中で安らぎを求めつつもストームブリンガーを振り、生命力を得てしまう自分、また、そうした中でエルリックと運命を共にしてしまったがために破滅へと進んでゆく友人たち。彼は苦悩の中であがき、安らぎを求めて世界を放浪するが……。

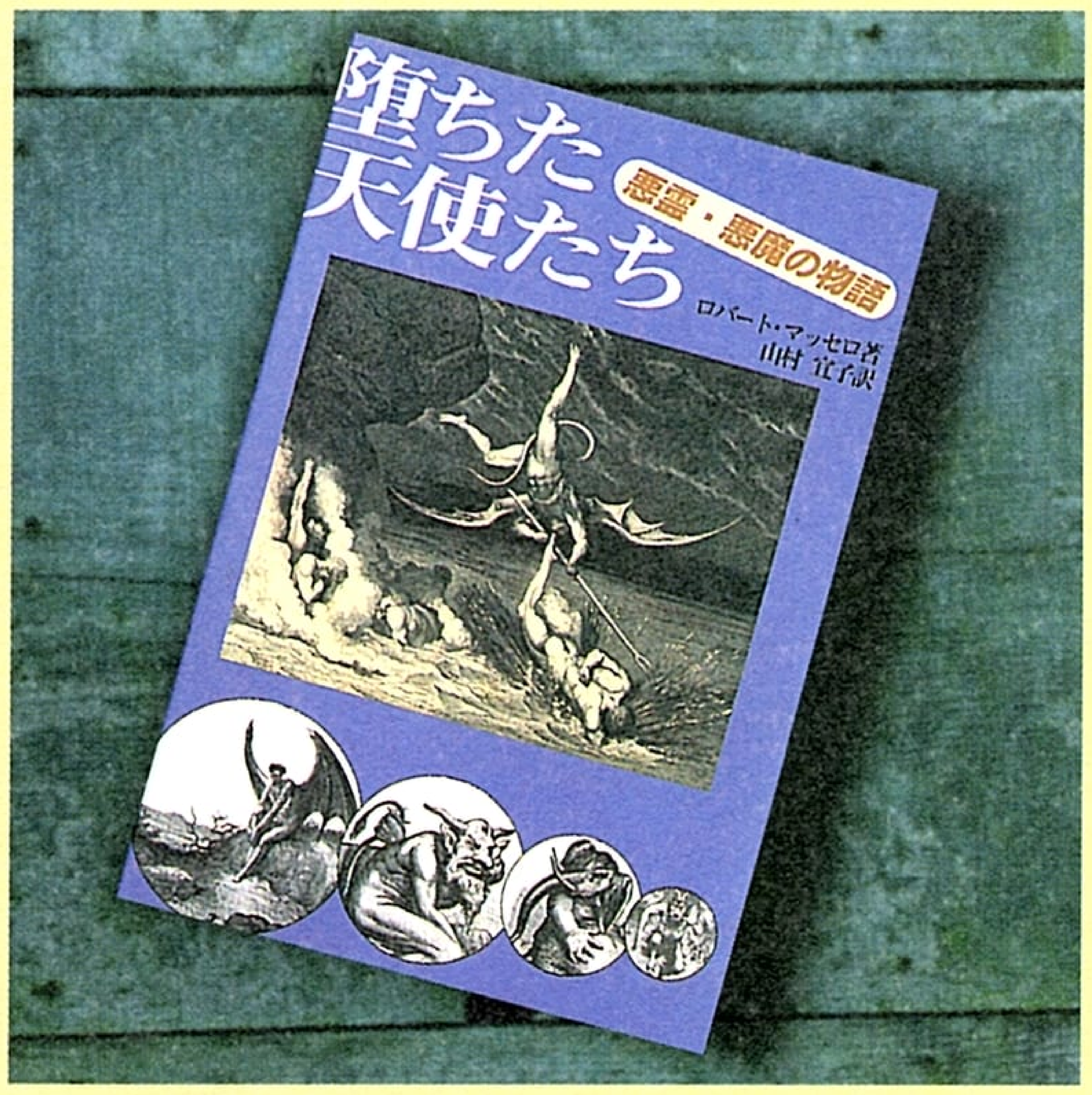
『魔法の国ザンス』

■価格/660円　■出版社/早川文庫
■著者/ピアズ・アンソニィ



"ザンス"と呼ばれる国があった。この国には、様々な魔法の力が働いており、その住人たちもなんらかの魔法の力を持っていた。しかし、25歳になっても自分の魔法を見い出せないものは追放されるという掟があった。主人公のビンクは強い魔力を持つ両親から生まれたものの、自分の魔法の力がわからず、彼はいじめられることも多かった。やがて年月が経ち、ビンクは25歳になる日が近付いていた。このままではザンスから追放されてしまう。そこで、ビンクはどんな質問にも答える代償に、1年間の奉仕を要求する魔法使いのハンフリーに自分は魔法の力を持っているのか？　もしあるならどんな力なのか？　を聞くことを決心すると、彼は家を出た。

戦士や魔法使いがパーティーを組んで悪と戦うようなファンタジーではないため、なじめない人もいるが、不思議と読みやすい。ドラゴンやグリフォンやサーペントといった定番のモンスターも登場するほか、ぴくぴく虫や犬歯タンポポといった独特かつ魅力的なモンスターも多数登場する。英国幻想文学賞を授賞した秀作。



『堕ちた天使たち』

■価格/1456円　■出版社/心交社
■著者/ロバート・マッセロ

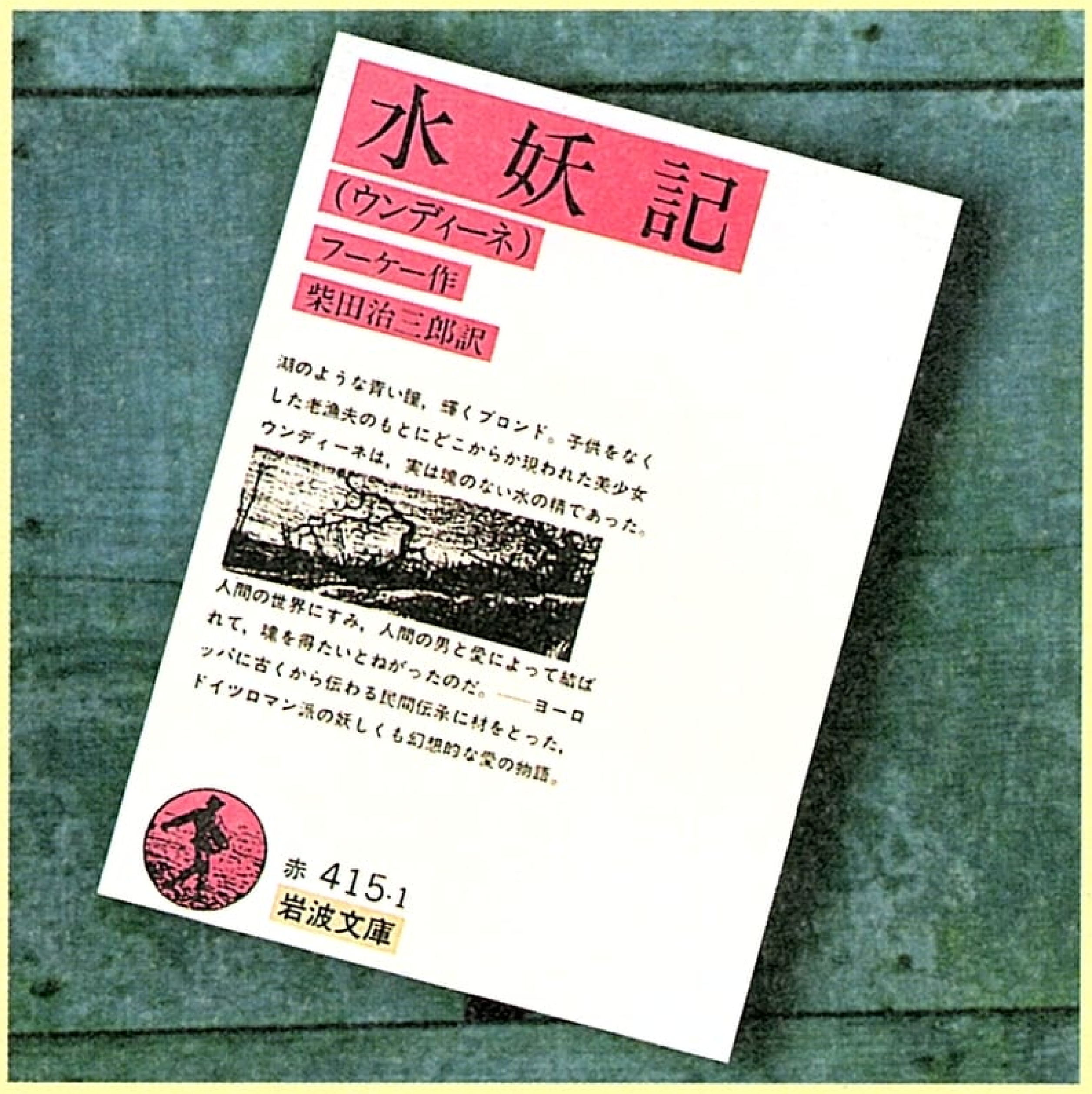
神の代行者として天使は存在するが、その中でも最有力者であったルシファーは、己の力を過信して神に反乱を企てた。もちろん、ルシファーに賛同するものも多く、反乱は最終的に天使を二分する戦いに発展した。結末は天使長ミカエルの率いる軍の前に、ルシファー側が敗北するという形で決着がつき、神に反逆した者たちは、その地位を剥奪され、天界を追われることとなった。こうした天使たちのことを堕天使と呼ぶのである。『聖書』などでは天使や神について語られることは多いが、堕天使ついて触れることは少ない。本書ではそうした堕天使たちのエピソードなどを中心に紹介している。また、地獄の地理は？　といった素朴な疑問に対しても答えてくれる点は初心者にはありがたい。さらに、後半では吸血鬼、小鬼、魔女といったものまで解説してくれるといった具合だ。ただし、あくまでもビギナーを対象にした本であるため、堕天使や悪魔について専門的に勉強したいのであれば、後述する『悪魔の事典』を活用するほうがいいだろう。とはいえ、読んで損はない内容なので、一度は読んでほしいぞ。

『アーサー王物語』

■価格/3107円　■出版社/原書房
■著者/アンドレア・ホプキンズ

聖剣エクスカリバーや円卓の騎士たちといった単語は広く広まり、ゲームでも似たような設定が使われるようになった。しかし、その元になったアーサー王と円卓の騎士たちの物語となると、どれだけの人が知ってるだろう。ファンタジー好きの人の中でも、神話や怪物などに詳しくとも、アーサー王については結構知らないなんて人がいるに違いない。この『アーサー王物語』は、数少ないアーサー王伝説の本だ。

表紙に"図説"などと書かれているので、解説書と勘違いする人もいるが、その内容は物語調にかかれているので、小説と同様に読むことができる。挿絵が特徴的で、書き下ろしといったものではなく、古くから存在するアーサー王にまつわる絵画や版画などを使用しているあたりがシブイ。これもアーサー王伝説が遥か昔から存在し、多くの人々に親しまれてきたからこそできる芸当なのだろう。また、コラムなども充実しており、新しい人物などが登場するシーンでは、その人物についての解説がなされているあたりも読み応え十分。物語をより理解すために一役かってくれるのだ。



『水妖記』

■価格/350円　■出版社/岩波文庫
■著者/フーケー

中世ヨーロッパの時代には、様々な悲哀の物語がたくさん書かれ、大好評を博した。以後、こうした物語は語り継がれることになり、感銘を受けた後世の作家たちも、様々な悲哀の物語を綴った。その中に『ウンディーネ』という物語がある。ウンディーネとは水の精のことである。

この作品はとある老夫婦のもとに、フルトブラントというひとりの騎士が到着するところから始まる。一夜の宿を借りた騎士フルトブラントは、老夫婦の養娘に興味を持つようになる。実はこの娘は老夫婦のひとり娘が水に落ちて行方不明になった晩に迷い込んできた娘だと言うのだ。フルトブラントはしばらくこの家に滞在し、やがてウンディーネと愛し合うようになる。そして結婚式を上げると、家へ連れて帰った。その家路の途中でウンディーネは自分が水の一族であることを明かし、水の一族は罵られると相手を殺さなければならないと告げるのだ。だが、ちょっとしたことからフルトブラントはウンディーネをなじってしまう。そのため、彼女は水の一族の掟にしたがい騎士を殺さねばならなくなるが……。

『妖精事典』

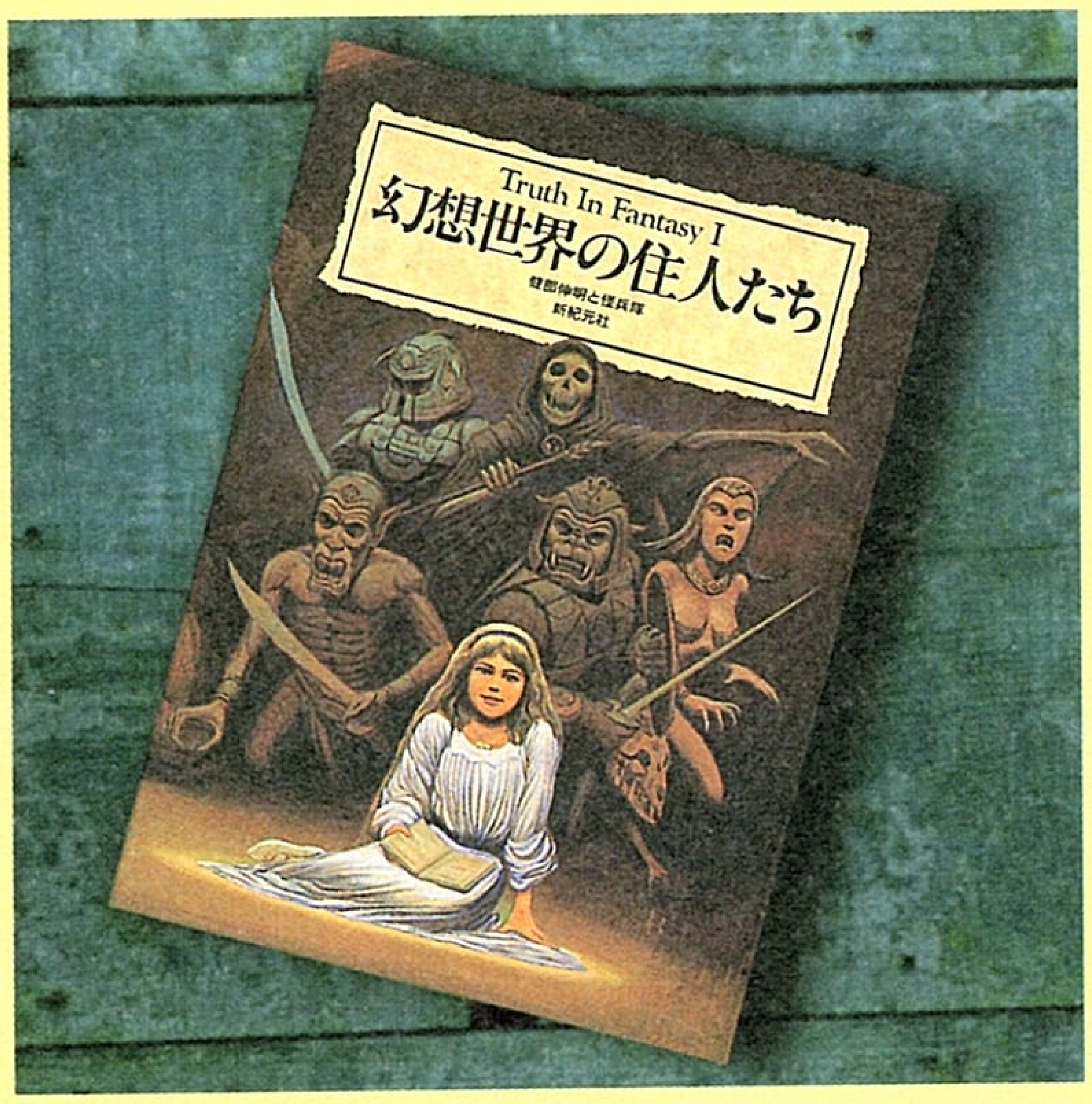
■価格/6602円　■出版社/冨山房
■著者/キャサリン・ブリッグズ

妖精に関して調べるなら、この辞書に勝てるものはないと言ってもいい。とにかく、民間伝承に登場する細かいことがらまでフォローしている。これはちょっとした資料と言うレベルではなく、完全に学問の世界だ。もしも、妖精学なるものがあるなら、これは必須の辞書と言えるだろう。

日本人に合せた作りになっており、検索方法は五十音順。これは非常に嬉しい。妖精などのファンタジー用語の辞書は英語のスペリングで書かれることが多く、英和という形式の物が多い。つまり、読みだけわかっていたのではダメで、英語のスペリングを知らないと、辞書として活用できないというわけだ。これでは日本人は使いにくい。ノームが"GNOME"なんて"G"で始まるなんて知らない人も多いと思うぞ。だが、この『妖精の事典』は五十音順で調べられるので、とにかく読みさえわかればラクラク検索できる。各項目には英語のスペリングや関連事項なども記述されているといった具合で、使い勝手は非常に良い。また、有名著書の引用などもあるので、それを参考にして本を買うこともできちゃうのだ。

『幻想世界の住人たち』

■価格/1806円　■出版社/新紀元社
■著者/健阿伸明と怪兵隊



資料系の中では有名。ゲームなどに登場するおなじみのモンスターを中心に紹介している。モンスターの出典や特性などを網羅しているほか、有名なエピソードがある場合は、そうしたものもフォロー。なかなか読み応えのある資料系の本である。なお、この『幻想世界の住人たち』は『2』もリリースされており、『1』ではポピュラーであったり基本的なモンスターを紹介している。『2』ではアジア圏などのマイナーなモンスターの収録にも積極的で、マニア好みの内容となっている。

実は『幻想世界の住人たち』という本は"Truth in Fantasy"というシリーズの一冊で、これ以外にも様々なファンタジー本がリリースされている。テーマは様々で魔法、天使、英雄、中国の怪物、ケルトや北欧神話の神々といったように、語っている分野は様々だ。この中から調べたいジャンルの本を探し出して読んでいるだけで、かなり役に立つはず。民俗学を学ぶようなわずらわしさはなく、ゲームファンでも簡単に読めるので、読みやすいファンタジーの資料本としてオススメできる一冊だ。

『オカルトの事典』

■価格/3107円　■出版社/青土社
■著者/フレッド・ゲティングズ

ファンタジーの世界に登場する魔法のルーツを探ると、オカルトにたどり着いてしまうことが多い。まあ、ファンタジーがオカルトなどを参考に魔法を作ったというほうが正しいので、ファンタジーに登場する魔法とオカルトの間に通じる点があるのは当たり前である。ファンタジー世界の魔法について勉強したければオカルトを勉強せよ！　というのは冗談だが、ファンタジーに登場する魔法を理解する上で、オカルトは欠かすことはできない要素である。

オカルトに登場する用語は非常に難しい。一般的な語ではないため聞き慣れない言葉も多いだろう。この『オカルトの事典』は、そうした用語をわかりやすく紹介してくれる。また、数字やアルファベットに秘められたオカルト的な解釈も行なってくれる。事典として利用する機会は少ないかもしれないが、魔法が好きという人なら持っていて損は撓いと思う。事典として使う意外に、パラパラとページをめくって、この物質にはこんな意味が……などという楽しみ方もできる。眺めているだけでも知識が身につく事典なのだ。

『幻獣博物事典』

■価格/1456円　■出版社/新人物往来社
■著者/オフィス新大陸

モンスターを紹介している本の中でも非常に読みやすい部類に入る。様々なモンスターを容姿や能力だけではなく、神話伝承レベルまで掘り下げて紹介しており、エピソードなども満載。アンデッドや妖精といった様々なカテゴリーの解説などを読みつつ、90対近くのモンスターについて理解を深めることができる。内容を見ていると、ファンタジーゲームや小説に登場するモンスターを中心に紹介しているようで、ゲームなどの世界からモンスターに興味を持ったという人にはオススメできる。入門書として必須の一冊と言っても過言ではない。逆に基本的なモンスターについては、もう知っているよ！　という人には少々物足りない感じがするかもしれない。とはいえ、ほとんどのモンスターについてなら、これ一冊で十分！　といってもいいほどのデキなので、興味がある方はどうぞ。

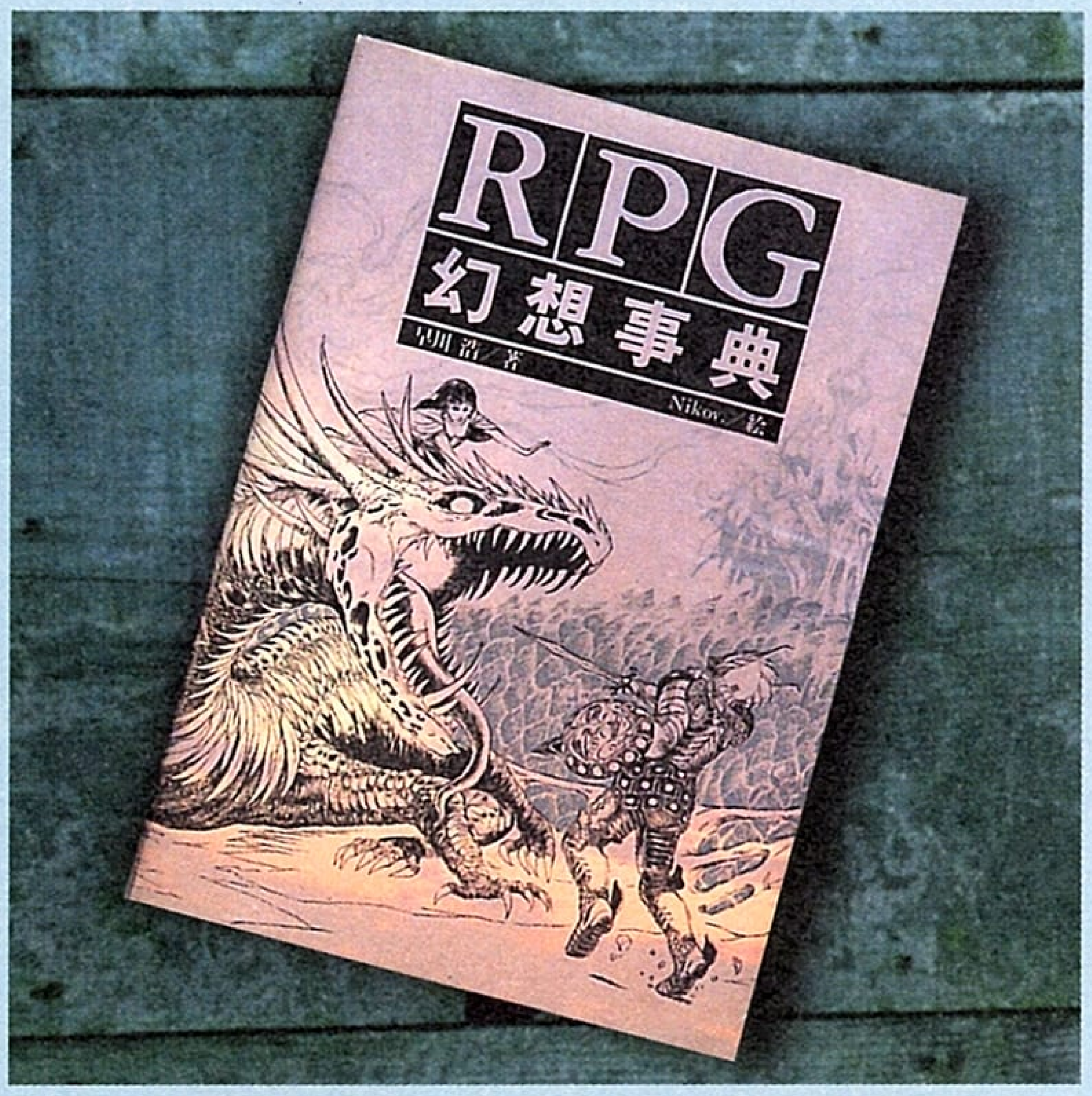
また、挿絵も最近はやりのライトファンタジーではなく、昔ながらの渋いゴシックファンタジー調であるという点はマニア泣かせである。イラスト、内容ともに買って損はしない資料本である。

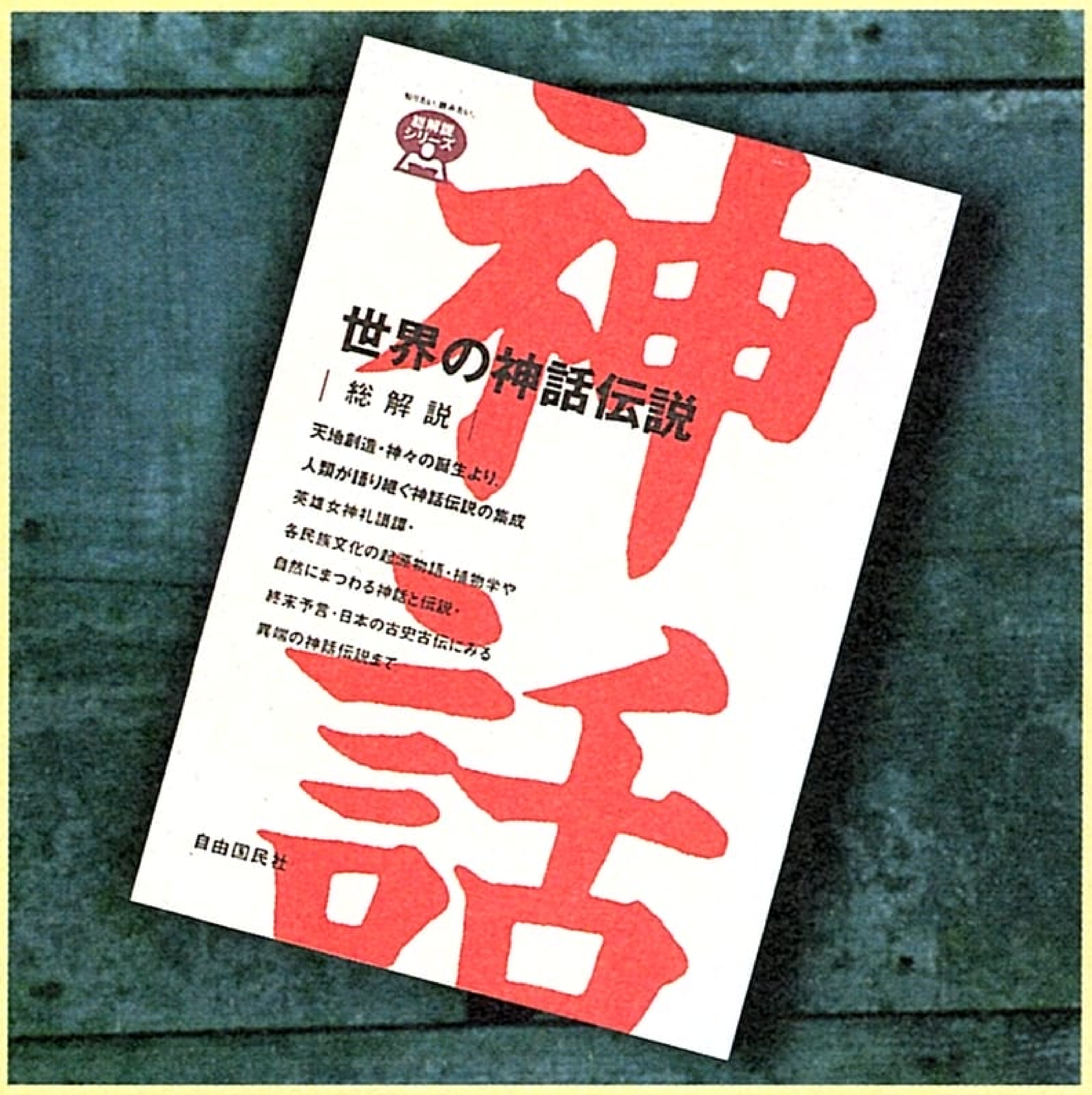
『RPG幻想事典』

■価格/1505円　■出版社/ソフトバンク
■著者/早川浩

初期のファンタジー資料本。その内容はほかの資料本とはちょっと違う。神話、著作物、モンスター、武器や防具といった広い範囲に渡って紹介している点は、少々ごった煮のような気がしなくもないが、各章はコンパクトにまとまっており、読みやすい。また、本の最後にオリジナルのテーブルトークRPGのシステムなども掲載されているので、この本でファンタジーの基礎を勉強しつつ、自分でシナリオを作って友達と遊んでしまうこともできる。参考までに、シナリオが一本掲載されているので、それをちょっと改良するだけでも簡易シナリオの一丁あがりである。

ただ、残念なことに『RPG幻想事典』は現在絶版になっているようだ。しかし、本屋を見ているとひっそりと棚におかれていることもあるので、見つけたら購入しておくといい。ほかにも、シリーズとして、『RPG幻想事典　日本編』や『RPG幻想事典　チャンバラ英雄伝』といった日本を舞台にしたファンタジー本もリリースされているので、和製ファンタジー好きなら探してみてもいいだろう。





『世界の神話伝説』

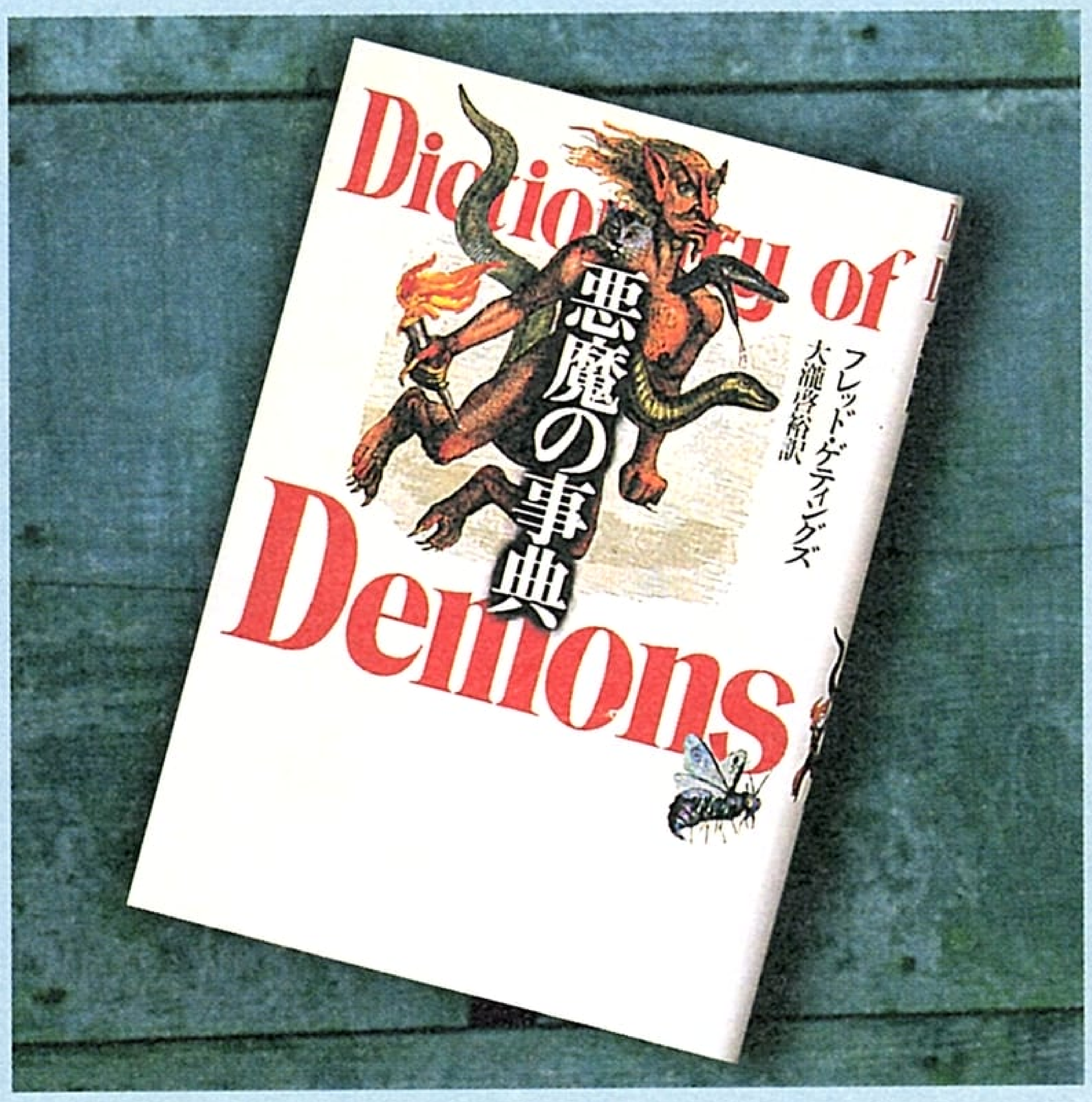
■価格/2136円　■出版社/自由国民社
■著者/阿部年晴、伊東一郎、伊藤清司、井村君江など

ギリシャ・ローマ神話、北欧神話、ケルト神話といったところは有名だが、世界には多数の神話がある。しかし、各神話ごとに解説本を買い漁っていたのでは、とてもじゃないが財布が持たない。ここで紹介する『世界の神話伝説』は世界中の様々な神話を紹介している本。前述した有名な神話はもちろん、ロシア神話や韓国神話といったように、さすが"世界の神話"と銘打っているだけの事はある、と納得させられる内容だ。また、解説というだけではなく、ちょっとしたストーリー調で書かれているので、比較的読みやすい。さらに、魔法の武器などが登場する際には、ちゃんと固有名詞で書かれているので嬉しい。このテの神話の本では神々の武器はぼかして書かれることが多い、大いなる炎とか、神の怒りなどと書かれるよりも、ミョルニルと書いてくれるほうが、ファンは嬉しいものだ。

また、図版として使用しているものは、本物の写真という点もいい。神殿の写真や昔の水墨画、絵画など、どこでこんな写真撮ってきたんだ？　なんていうものもあり、眺めるという楽しみも味合わせてくれる。

『悪魔の事典』

■価格/3107円　■出版社/青土社
■著者/フレッド・ゲティングズ



ファンタジーにおいて、"悪魔"という言葉は様々なモンスターを内包している。悪魔学によれば、フェニックスも悪魔に含まれているというのだから驚かされる。また、悪魔をテーマにしたゲームが好評を博するなど、日夜悪魔はその勢力を広げているようだ。また、歴史の中で神々は悪魔におとしめられる場合がある。これはふたつの宗教が勢力争いをして、負けたほうの神が悪魔や怪物となってしまうというものだ。今でこそ悪魔として恐れられている者は、かつては神だったのである。

この事典では様々な悪魔について紹介している。もちろん、悪魔を個別に紹介しているだけではなく、ソロモン王が行使したと伝えられる72柱神についても"72柱神"という項をもうけ、わかりやすく紹介しているのだ。ゲームの世界では、かつてはドラゴンが最強であったが、やがて魔族が登場するようになり、最近では最強の座は魔族の物となってしまった。日々、悪魔の露出が増えているが、知識があるほどファンタジーが面白くなるのであれば、悪魔についても勉強しておきたいところではある。

『武器屋』

■価格/2427円　■出版社/新紀元社
■著者/Truth in Fantasy 編集部

"Truth in Fantasy"と同じ出版社が発売している武具の本。"武器屋"と書かれていることからもわかるように、幻想世界の武器屋が販売しているものを中心に紹介している。武具といえば、アイテムの中でも基本的な感じがする。少しでもファンタジーについて勉強していれば、プレートメイルとレザーアーマーの違いくらいはわかるだろう。しかし、バンデットメイルやスプリントメイルやラメラーアーマーになってくると、説明できない人が多い。だが、この本では各道具の解説をイラスト入りで紹介しているので、優れた参考書となるのだ。

この本では武具の形状や能力に関して紹介しているが、その文体が単なる解説ではなく、「みなさん、ここでは剣について見ていただきましょう。あれが……」といったように、博物館を巡るガイド口調で書かれている。そのため、ファンタジーの初心者にも読みやすい構成になっている。ただ、マジックアイテムに関しては、いっさい紹介されていないのが、少々残念。魔法の道具に関しては、『魔法の道具屋』が発売されているので、そっちも見るといいぞ。

『幻獣夜話』

■価格/1800円　■出版社/ジャパン・ミックス
■著者/オフィス新大陸

ファンタジーの資料本でモンスターを紹介する本はたくさんある。神話伝承に触れて原典を紹介しようというもの。民俗学レベルまで昇華して、もはや学問のレベルまで到達してしまったもの。おおむね、ほとんどの資料本が前述の方式に当てはまる。だが、中にはほかの本と違うアプローチを試みる資料本も多い。そうした中でアイデア勝ちしている本と言えば、『幻獣夜話』が筆頭にあがる。この本はモンスターを紹介するにあたって、原典や能力を分析するのではなく、ショートシナリオという形式で紹介しているのである。これはなかなか面白い。読者に知識の"おしうり"をするのではなく、自発的にシナリオを読ませることでモンスターの特徴を学ばせてしまうのだ。また、一応オマケ的ではあるが、各モンスターごとに出典や容姿を解説するコラムが用意されていたり、オススメ書籍なども紹介されているので、シナリオ間のちょっとした箸休めも行なえる。初心者が小説を読むような感覚で楽しくモンスターについて学べてしまう。まさにアイデア勝ちという以外になんと言えよう。

■ローグウラ話

〜ウィンローグとローグの違い&旧版ローグの裏ワザ集〜

COLUMN

『ローグ』と『ウィンローグ』の違ってなんだ？　2Dが3Dになっただけなのか？　登場するモンスターは？　アイテムは？　とまあ、このように両者の違いが気になる人もいるだろう。ここではそうした疑問などに答えていくぞ。

『ローグ』を3D化したモノが『ウィンローグ』？両者の異なる点についてアレコレ解説してみよう

かつてカリフォルニア大学バークレイ分校で活躍しており、今もネットワーク上に存在する『ローグ』。このソフトが3Dになって登場した！　これはもうすでに何度も書いているが、具体的になにがどう違うのだろう。2Dから3Dになっただけなの？　いえいえそれだけではないのだ。ゲームバランスを再調整したり、あるものを簡略化したり……結構、目に見えないところで、アレコレと変更があるんですよ。というわけで、まずはゲームに登場するものから。

『ウィンローグ』のモンスターは、かつてアスキーが販売していた『ローグ』を参考にしている。とはいえ、若干違いがあるようで、"U"はUR-VIILEではなく、UNIXバージョン5.3に登場したUNICORN（正しくはBLACK UNICORN）を採用。これはUR-VIILEというモンスターがマイナーであるため、"U"はユニコーンを採用したのだ。『ローグ』は多くのバージョンが公表されており、ほかにも様々なモンスターがいる。では、ほかのバージョンでは、どんなモンスターが登場していたのか？　気になる人のために、別バージョンの『ローグ』に登場したモンスターを紹介しよう。

ざっとボツ（？）モンスター紹介すると。

●アンバーハルク
クワガタの一種とも、巨人の一種ともいわれる。攻撃力が強くあなどれない。

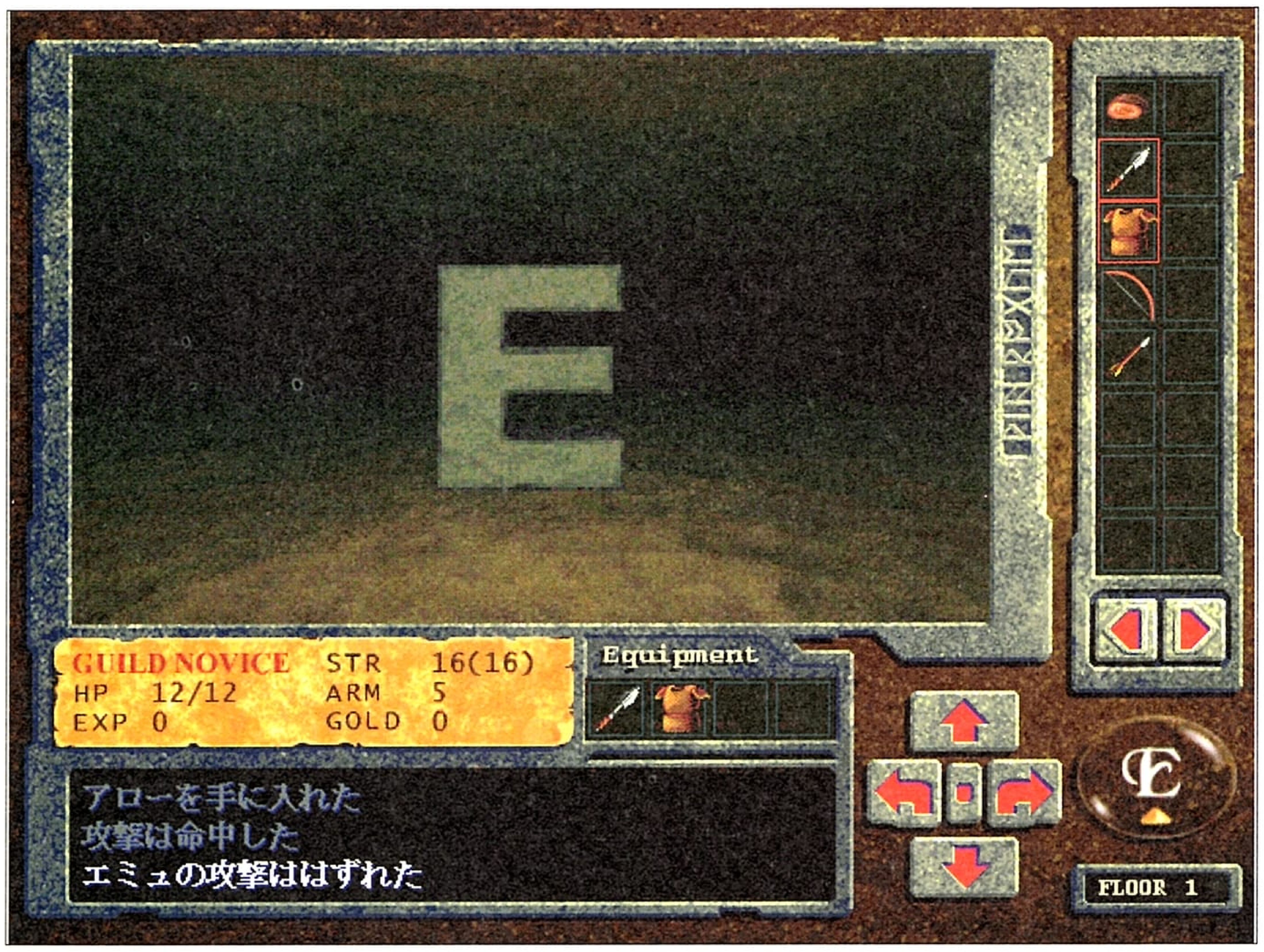
●インビジブル・ストーカー
姿の見えない怪物。アイテムの力なしには姿は決して見えない。

●クアジット
悪魔の一種。ただし、特殊攻撃はしてこないので、下級の悪魔であろうと思われる。

●コボルド
ファンタジー世界で有名なザコキャラ。犬顔のデミヒューマン。

●ジャイアント・アント
巨大なアリのこと。あごの力が強いためか、その攻撃力はなかなかのもの。毒によって冒険者のストレングスを下げる。

●ジャッカル
サバンナなどに生息する犬科の動物。しょせ



●バージョンやプラットホームによって、様々な違いの見られる『ローグ』。ところで、『ウィンローグ』と『ローグ』ってなにが違うのさ？　気になると思いませんか？　単に３Dにしただけには見えないんですけど。

んザコなので安心して戦える。

●スネーク
毒などは持っていない単なる蛇。

●ゾーン
正体不明のモンスター。

●ノーム
老人のような顔をした種族。地下に生息する。地の精霊ともいわれている。

●バイオレット・ファンガイ
キノコのお化け。動くことはないが近くにきた冒険者を捕獲する。

●パープルウォーム
巨大なイモ虫やミミズのこと。

●フローティング・アイ
空中を浮遊する目玉。見つめられた冒険者は動けなくなる。攻撃力は低い。

●ミミック
アイテムなどに化けて、冒険者を待ち構える。奇襲が得意なモンスター。

●ラストモンスター
アルマジロのようなモンスター。攻撃されると金属が錆びる。

以上が、ほかの『ローグ』に登場するモンスターだ。まあ、「へぇ、こんなモンスターもいたんだ」。程度に覚えておこう。

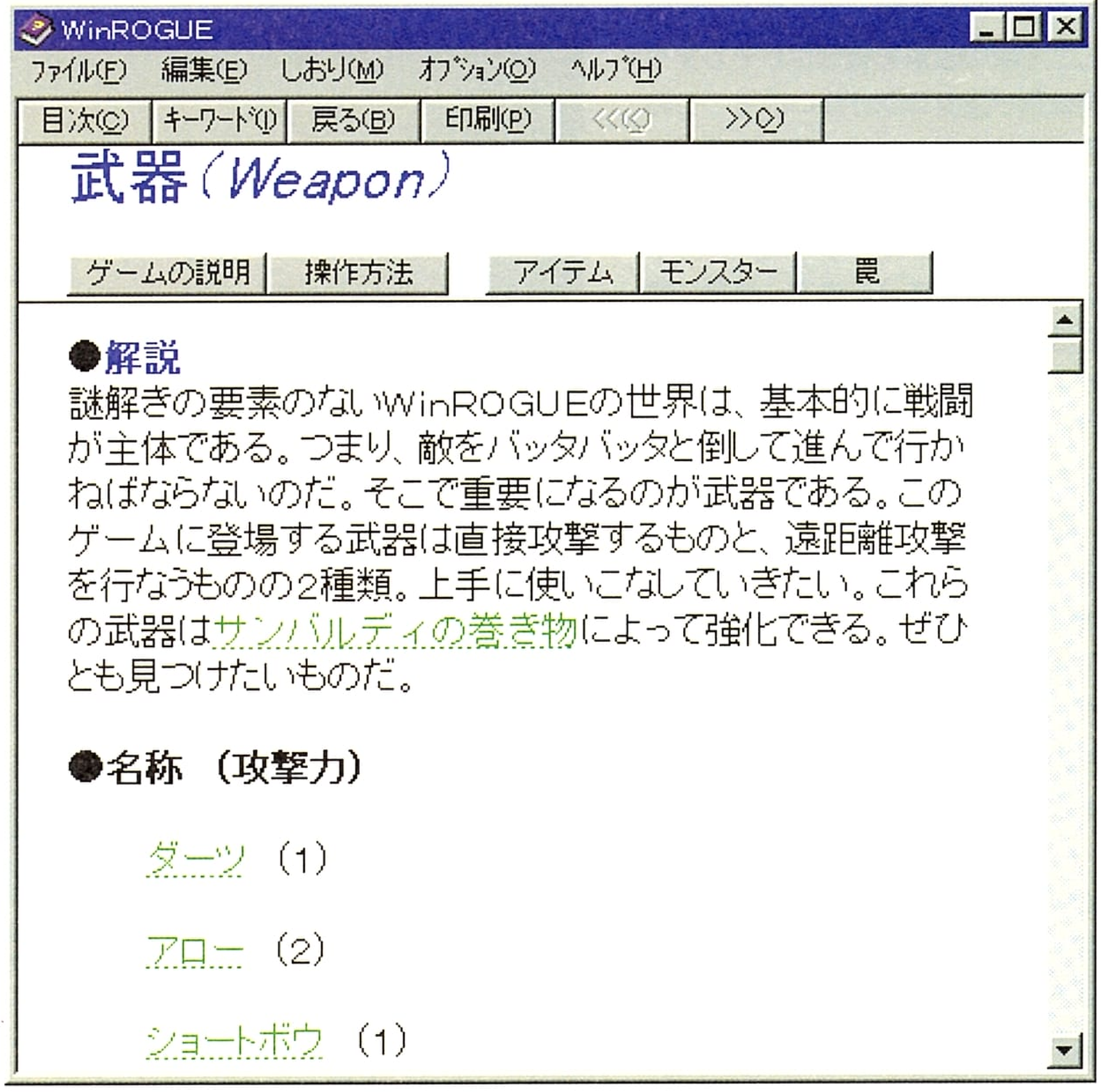
お次はアイテム。これは種類や数が少なくなり効果時間にも変更が加わった。鎧を錆びなくなるようにコーティングする巻物、武器を光で包み、斬りつけると敵が混乱してしまう巻物、特定のモンスターを消滅させる巻物、姿が見えない敵を見えるようにするポーションなどは削除されている。こうしたことによって、ゲームにどう変化が出てきたのかを紹介すると、厳しくなった面では、鎧を錆びから守る手段が指輪のみになってしまった、ということが一番。アクエイターとの戦闘では、鎧を脱ぐのが得策となりそうだ。よい面では視界が暗くなるなどの自分に対して悪い効果をもたらす薬の効果時間が短くなっているため、薬を安心してドンドン(多分)飲めるようになったことがあげられる。また、姿の見えない敵を見るための薬が存在していないのは、『ウィンローグ』には、姿の見えない敵はいないからである。『ローグ』で透明であった"P"(フアントム)などはラフィック上では半透明の立体に描き変えられ、より霊体らしいアルファベットになっているのだ。

2Dから3Dになったことで、視覚以外に起こった変化はどうだろうか？　弓矢の効果が低くなったことをあげなければならない。『ウィンローグ』では、視界が狭い。5ブロック先にもなれば、モンスターは見ることができないのだ。弓を撃つには遠くにいる敵が確認できなければならないが、『ウィンローグ』での視界は弓を使うには少々暗過ぎるのである。また、視界が暗いということから、遠くにいるモンスターの集団などが確認できなくなったので、探索中の一歩が非常に重要になったのだ。それから、3Dになると同時にナナメ移動(攻撃)の機能が削られたので、戦闘での駆け引きも『ローグ』に比べて単純になった。曲がり角などでいきなり敵と出会って、ナナメから攻撃される！　ということはなくなったのだ。これで安心して進めるだろう。

ゲーム終了時に表示されるスコアに関しては大幅に変更を加えた。『ローグ』では、スコア＝金であった。だが、金の出現はランダムであるため、運に左右されやすい要素である。よって、場合によっては大金を手に入れた者がドラゴンを多く倒した者よりも評価されてしまうのである。そこで、スコアの算出方法はお金だけではなく、探索したフロア数なども考慮されるようになっているのだ。ただ、これにも弊害があり、今自分のポイントが何ポイントなのかが判断しにくいという難点がある。スコア重視でプレーする人や1位のポイントを気にしながら探索する人は、現時点で自分のスコアが1位を越えているのかいないのかがわかりにくく、ヤキモキするかもしれない。まあ、最低でもお金のポイント分はスコアになるので、お金で越えていれば大丈夫なんだけどね。

ここまでにアイテム、スコアのシステムといったように、ゲームの中での要素を紹介してきたが、ゲームバランスについても変更点がある。それは、『ウィンローグ』のナナメ移動がない、視界が狭いといった要素が関係しているわけで、2Dの『ローグ』と同様のゲームバランスでは、『ウィンローグ』は十分に楽しめなかったのである。『ウィンローグ』ならではの要素を加味してバランスを取り直した、というよりもたび重なるテストプレーをした結果、食料の減り方や敵の強さなどを『ウィンローグ』用に再設定したというわけだ。

また、永久パターンなども削除した。一部の『ローグ』では、食料の消化が遅くなる指輪をしていると、空腹にならないということがあったため、これを利用して永久パターンを発見した者がいた。方法は簡単で、用意するアイテムはふたつ。ひとつは先ほど出てきた



●アイテムなどにも変化が……。システム面でいけば、ヘルプ機能なんてのは『ウィンローグ』ならではのもの機能といえよう。いや、ウィンドウズならではの機能？　でも、そこに書かれている情報量はすごいぞ。

食料の減りが遅くなる指輪、もうひとつが地面に敷くことで敵の攻撃を無効化してしまう巻物。巻物は飛び道具は防げないので、この技は飛び道具を使う敵が出現しないフロアー限定だ。指輪を装備して巻物を敷き、ボーッと時間を経過させよう。すると、時間に応じてモンスターが生まれてくるので、無理に時間を経過させれば、画面の大半がモンスターに埋めつくされる。そして巻物の上から移動しないように注意し、隣接した敵だけを倒すのだ。こうすれば、無限に経験値が稼げるぞ。もちろん、敵がアイテムを落としていくことがあるから、装備も万全になる。この永久パターンを実行するとゲームのスコアが意味を成さないものになってしまいそうなので、『ウィンローグ』で食料の減りが遅くなる指輪は、本当に食料の消化が遅くなるだけで、ちゃんと腹が減るようになっているのだ。これ以外にも、『ウィンローグ』では永久パターンなどは削除している。残念に思うプレーヤーもいると思うが、ゲームバランスを壊してしまうような技はなくすほうが公平でいいでしょ。でも、実はあるアイテムであることをすると……。

●スコアを競うというのは『ローグ』ならではの魅力。より高いスコアを出せるものこそ、優れた冒険者なのだ。たかがスコア。されどスコア。このスコアのために多くの人間が『ローグ』中毒に……。

最後にここを読んでいる人のために、非公式仕様ではあるが、興味深い機能をお教えしよう。それは皆でスコアを競えるという方法。通常、スコアが記録できるのは一台のマシンだけ。しかし、会社などではLANなどでマシンどうしが接続されている状況が多い。もしも、『ウィンローグ』がみんなで競争できたら……。面白そうでしょ。実はこれを可能にする禁断(?)の方法がある。まずエディターなどで"LAN.CFG"というファイルを作る。そして、スコアの書き出しを行ないたいドライブ名を記述してほしい。つまり、LANのサーバーなどがWドライブに割り当てられていて、そこの"WIN ROGUE"というディレクトリーにスコアボードを作りたければ"W:¥WIN ROGUE"と書けばいいのだ。こうして作ったファイルを。『ウィンローグ』のプログラムがインストールされているディレクトリーにおけば、スコアファイルはみなで共有できるというわけだ。これで会社の昼休みや空いている時間が冒険ざんまいに……。しかし、これらの機能はあくまでも非公式仕様であって、問題が発生したとしてもサポートはできないので、個人の責任において行なってほしい。間違えて会社のネットワークシステムが壊れちゃった！ とか、データがなくなった、なんてことがないようにね。

とまあ、『ローグ』と『ウィンローグ』についての異なる点などを紹介してきたわけだが、いかがであっただろうか？ 『ローグ』は常に進化しつづけるRPGであるからタイトルが、同じ『ローグ』であったとしても、異なる点は見られるだろう。そして、こうした点を探してみるのも『ローグ』の楽しみのひとつ、といえるのではないだろうか？


```
00000000h: 0A 05 01 08 00 00 00 00 7F 02 DF 01 80 02 E0 01
00000010h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000020h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000030h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000040h: 00 01 80 02 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000050h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000060h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000070h: 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00
00000080h: CA 00 7E 7D C6 00 7F C6 00 7F C2 00 1F 00 1B 7E
00000090h: 19 00 0A 00 1A 7D 1D 00 1B 7D 1C 00 1E 00 1C 00
000000a0h: 1D 00 1C 00 0D 00 0E 7E 1A 00 1A 00 1B 00 0D C6
000000b0h: 00 7D 6F 7A 00 7C 6F 00 6F 7B C2 00 6F C3 00 6F
000000c0h: 00 2D 00 6F 00 6F C2 00 1C 00 0D 00 1C 2F 0F 2D
000000d0h: 1F 6F CB 00 6F 00 6F C5 00 2D 00 2F C4 00 C2 2F
000000e0h: 6F D0 00 2F 6F C5 00 2F 1C 0C 18 06 C2 16 07 16
000000f0h: 17 18 C2 1A 18 09 C2 19 1B C3 19 C2 1A 19 18 0A
00000100h: 19 0B 08 17 07 17 08 C2 18 0A 19 0E 1C 1B 1C 1D
00000110h: 00 0D 1A 0A 1A 0C 1B 1F 1E 0D 0A 0B 0F 1D C2 1C
00000120h: 0E 1E 00 C2 1E C2 0D C3 1D C2 0D 1F 0D 1B C2 1C
00000130h: 0D 1E 0D 1A 1B 1C 1D 0B 1D C2 00 1C 1E 1D 1C 00
00000140h: 1C 0D 1F 0D C2 1D 1C 0D 1D 0C 1E 1D C3 0E 00 1F
00000150h: 0D 0C 1B 0E 1D 1E 0B 1C 0E 1D 1B C2 1E C3 1D 0E
00000160h: 1D 0E 0F C4 00 1D 29 1B 17 2D EC 00 1F 00 1F D6
00000170h: 00 1F 00 0F 0E C2 00 0B 0C 1F 0E C9 00 1F 00 C3
00000180h: 1F 0F C2 1F 1B C2 18 C2 07 17 18 06 16 08 C2 17
00000190h: 16 0A 1C 1B 19 C3 1A C2 19 1A 0B 19 18 C2 19 08
000001a0h: 19 1C 1F C3 00 6E C3 00 6E C2 00 5F C2 00 C2 6E
000001b0h: 00 6E C2 00 6E 00 6E 2E 5F C4 00 C2 6D C3 00 7F
000001c0h: 6D C2 00 C2 6D 00 C2 6D 7F 00 6D C2 00 2D 6D 2D
000001d0h: 2B C2 6D 00 C2 6D C5 00 6D C2 2D 2B 5E 6D 00 5E
000001e0h: C2 00 5E C5 00 C2 6D 2D 6D C4 00 C2 2B 6D 2D C2
000001f0h: 7F CC 00 7D CD 00 7F C5 00 7E C5 00 7D C3 00 7D
00000200h: CD 00 7E D1 00 7D 00 7F C5 00 7D 00 7D C2 00 2E
00000210h: CD 00 2E D5 00 2E C5 00 00 7F C4 00 7D 7E CB 00
00000220h: C2 7F C6 00 1F 00 18 00 28 7F 09 7D 19 00 19 7E
00000230h: 1B 00 1F 7F 1D 7F 1C 00 1B 00 1B 00 0E 00 1B 00
```


●数々の冒険者が様々な試行錯誤をした結果、数多くのウラ技が生まれた『ローグ』。エディタである番地のアレをいじると……。なんてのも有名だったっけ。あ、それはウラ技ではなくて改造だった……。

第3章

プレーイングマニュアル

ファンタジーについての基礎知識や『ローグ』についての歴史を勉強した後は、本誌に貼付されているウィンドウズ95対応の『ローグ』である、『ウィンローグ』で楽しんでしまおう。この作品は『野球道』や『サザンアイズ』などで好評を博している日本クリエイトが制作したソフトなのだ。3Dにアレンジされていたり、怪物の出現パターンが違うなど、オリジナル版と異なる点もあるが、その根底に流れるテイストは『ローグ』そのもの。ちゃんとアルファベットが襲ってくるしね。しかし、ナメてはいけない。グラフィックはハイカラー専用だし、CPUだってMMXペンティアム対応、しかも登場するアルファベットはアニメーション。おまけに幽霊系の怪物は半透明ときたもんだ！最新技術を搭載した『ローグ』なんですよ。実は。

『ウィンローグ』のインストール

対応機種＆推奨環境

ここでは、ゲームのインストール方法について解説していこう。インストールは非常に簡単で、特に難しい操作などはないから、安心してほしいぞ。さっさとインストールを済ませて『ウィンローグ』を楽しむのだっ!!

まずは内容物の確認

では、『ウィンローグ』をプレーするための準備を使用。ゲームを楽しむには、下の表にあるようなマシンスペックが要求される。これ以下の機種でも動かないといえないが、保証はできないので、最低でも下の表にある対応スペックくらいは欲しいところだ。まあ、これ以上に速い分には問題はない。いや、速ければ速いほど快適なゲームが楽しめるぞ！

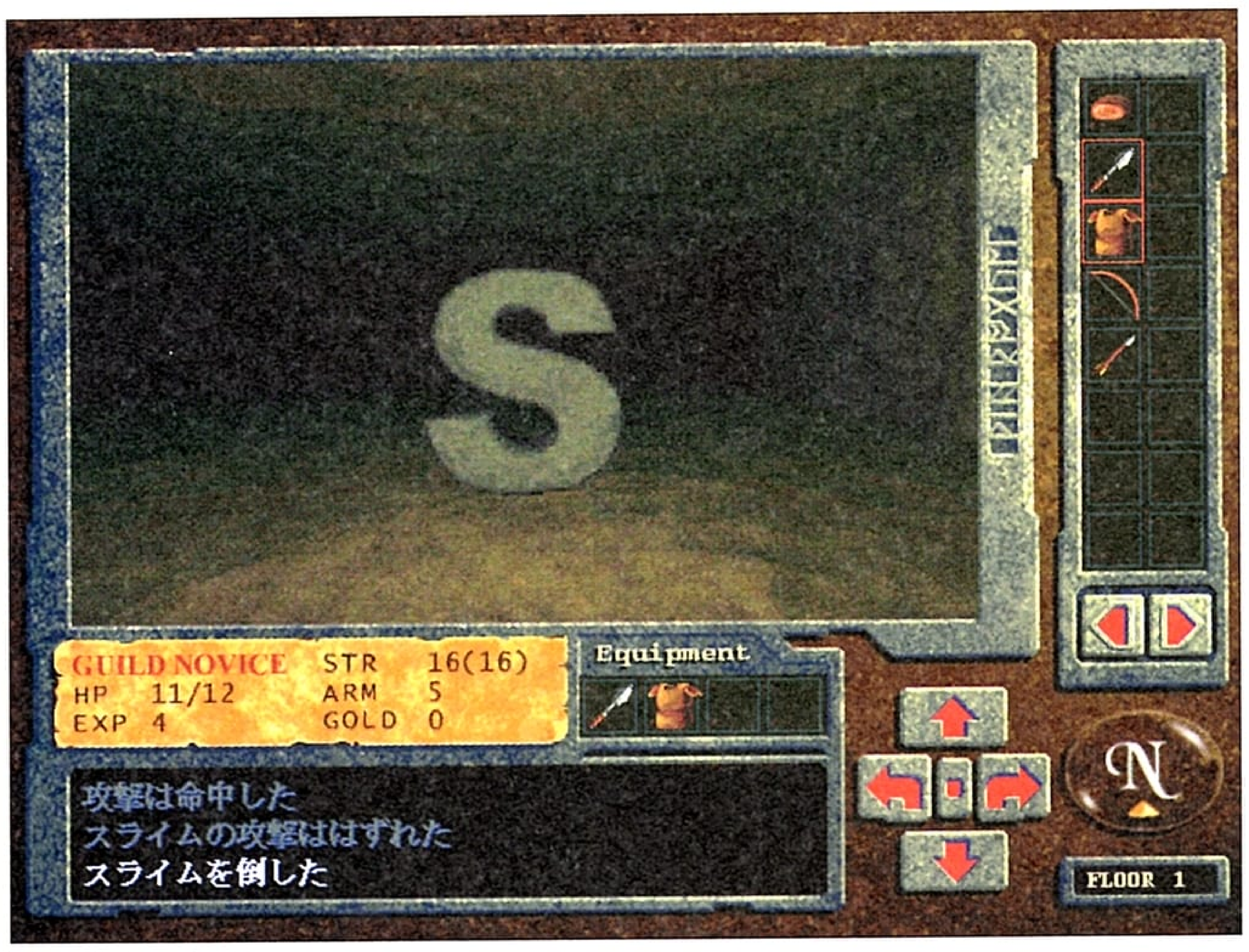
さて、まずは袋からCD-ROMを取り出そう。そして読み取り面をチェック。傷などがないかを確認。万がイチ、読み取り面に傷が……などというアクシデントがあった場合は、購入した本屋さんへ持っていき、交換してもらうか、63ページに記載されている連絡先へ早急に電話してくれ。

『ウィンローグ』のインストール

さて、CD-ROMに問題がなければインストールに移るとしよう。インストールの手順は右ページで紹介している通りだ。マシンを立ち上げて、CD-ROMをトレイに入れれば、インストーラーが自動的に立ち上がるはずだ。あとは画面に指示にしたがって操作していけば問題なくインストールはできるだろう。なお、ここではインストールとアンインストールについて解説することにする。一応、インストーラーは万全を期して作られているが、DirectXをインストールするときは、右ページのコラムにもあるように、慎重に実行してほしい。なぜなら、DirectXをインストールするとシステムファイルを更新することになるからである。

ちょっと余談を。『ウィンローグ』はMMXペンティアム対応ということだが、MMXペンティアムのマシンで『ウィンローグ』をプレーすると、どうなるのかを紹介しておこう。MMXペンティアムが搭載されているマシンでは、ゲームの処理が格段に速くなる。もし、きみのマシンがMMXペンティアムでなくとも、一度ゲームをプレーしてもらえば、なかなか処理が軽いことに気がつくだろう。しかし、これがさらに速くなってしまうのだ！　想像できる？　まあ、それ以外にテクスチャーがよくなるなど特典はないので、ペンティアムでも十分楽しめるんだけどね。

ちなみに、ゲームをしていてシステムメニューでゲーム速度をFASTに切り替えているのに、もっと早く……という人は画面表示を全画面にしてみよう。すると、ちょっとだけ速くなるよ。



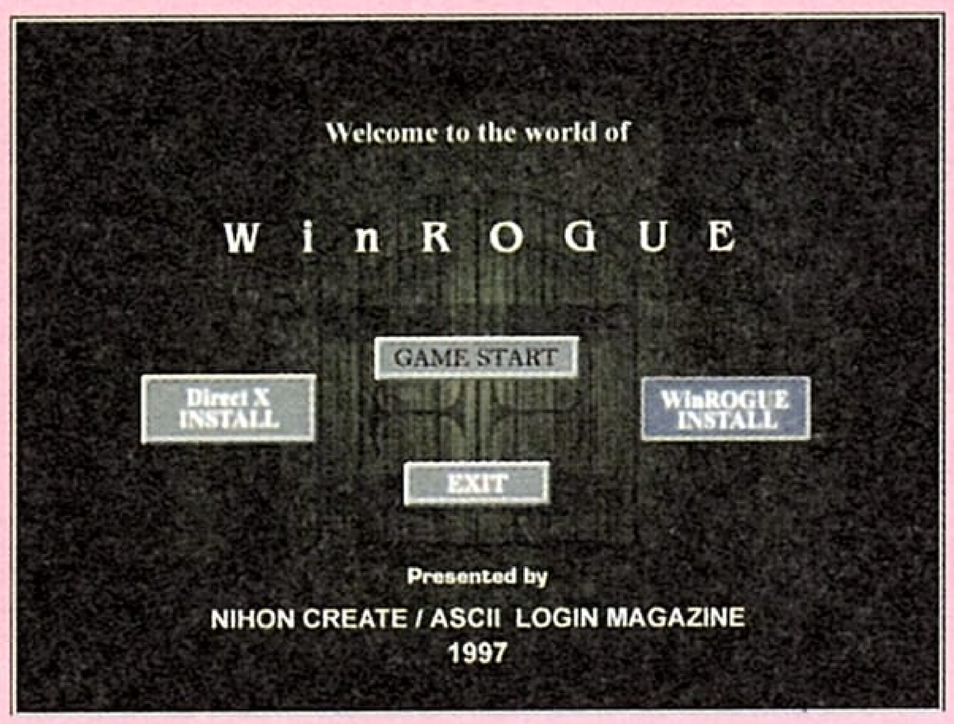
●はやく冒険したいよね。『ローグ』はたくさんあれど、3Dの『ローグ』が遊べるのは、『ウィンローグ』だけなのだ。

必要なスペック

対応機種	OS	日本語ウィンドウズ
	CPU	ペンティアム
	メモリ	16メガバイト以上
	表示色	ハイカラー（16ビット）が表示できる環境
	解像度	640×480以上
	CD-ROMドライブ	必須
	ハードディスク	40メガバイト以上の空き容量
	マウス	ウィンドウズ95で動作するマウス
推奨環境	CPU	ペンティアム100Mhz
	メモリ	24メガバイト以上
	解像度	640×480以上
	CD-ROMドライブ	倍速以上
	音源	PCM＋MIDI音源
	ハードディスク	40メガバイト以上の空き容量

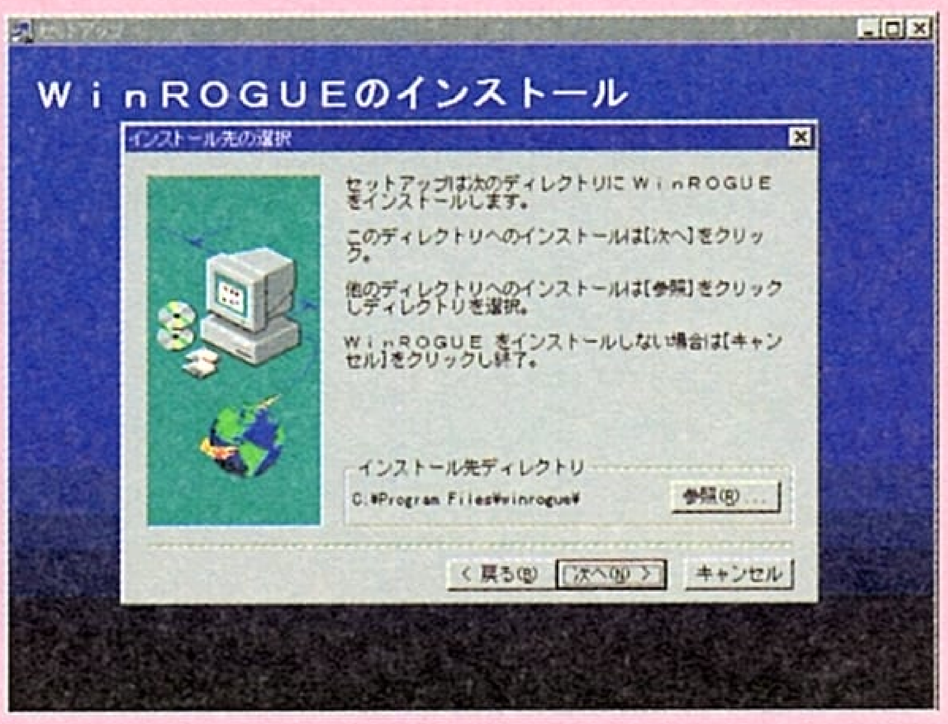
1 CDをトレイにセット！

CD-ROMをトレイに入れると、写真のような画面が表示されるはずだ。このメニューで画面右にある"INSTALL"を選択すればゲームのインストール準備が行なわれるのだ。ちなみに、"DIRECT-X"のインストールに関しては、注意事項があるので、これは、あとまわしにしてほしい。詳しいことは下のコラムを読んでほしいぞ。
さて、オートプレーによってインストール画面が表示されただろうか？ そうならない場合はCD-ROMなどを、もう一度確認してみよう。問題ない場合は次のステップへ。



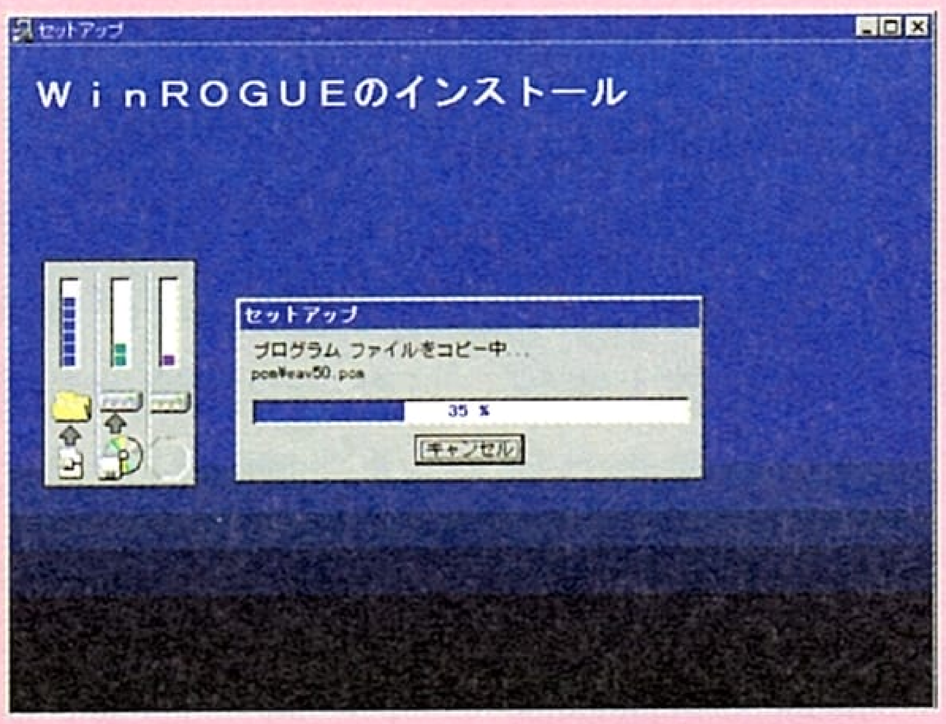
2 インストール先を選択

インストールの準備として、プログラムのインストール先を選択することもできる。とにかくゲームをインストールしたい！ 遊べればいいや！ というユーザーは、何も考えずに"次へ"を選択していくだけでもいいぞ。そうした場合のインストール先は自動的に"Program Files"の中の"Winrogue"に設定されるのだ。
なお、ゲームなどをひとつのフォルダにまとめて整理している人は、右の写真のシーンでインストール先を設定するように。これさえ終われば、あとは見ているだけでいい。



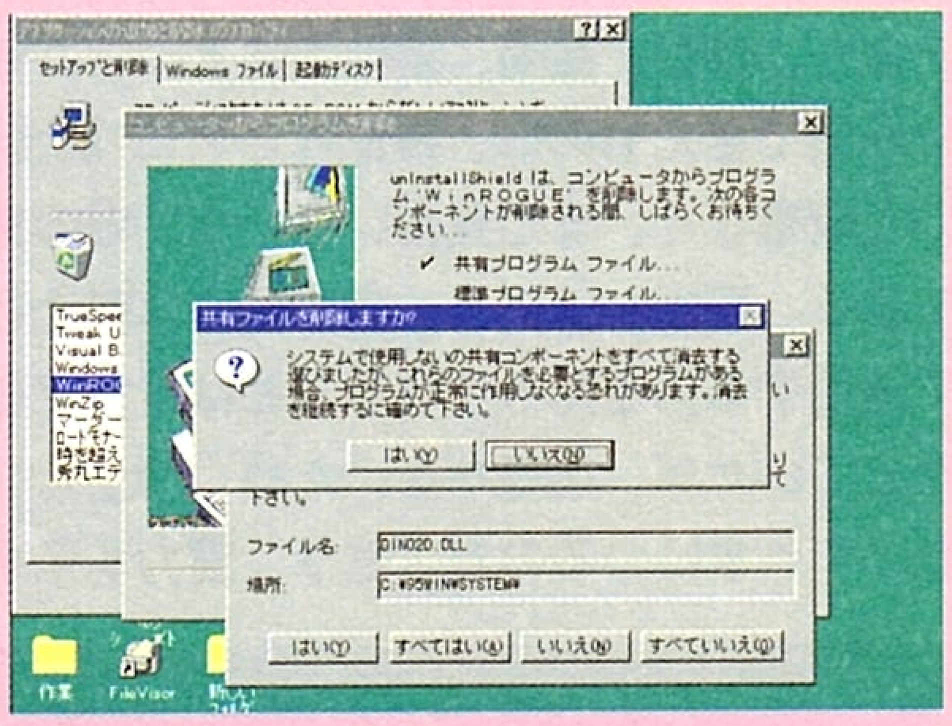
3 インストール

画面中央にバーが表示され、インストールの進行状況を表示してくれる。ハードディスクの容量が足りない場合は、インストールは行なわれないので、注意しよう。あとはボーッと画面をながめていればインストールが終了し、ゲームがプレーできるようになる。インストールが終了すると、写真のようなメッセージが表示され、インストールは完了。ゲームの起動は画面左下のスタートボタンを押して、プログラムを選択、そこでWinrogueをクリックしよう。するとタイトル画面が表示されるぞ。



4 削除の仕方

なんらかの事情でゲームのプログラムを削除するときは、画面左下のスタートボタンを押して、設定→コントロールパネル→アプリケーションの追加と削除と選んでいこう。そして、メニューからWinROGEを選択すると、自動的にプログラムは削除されるようになっている。ただし、一度プログラムを削除してしまうと、スコアランキングや冒険のデータなどは完全に消滅するので、よく考えてから行なうように。まさかセーブデータなんて残っていたりしないよね。確認してからアンインストールしよう。



DirectXのインストールは要注意

DirectXをインストールする前に確認してほしいことがある。それはきみのマシンにDirectXがインストールされているかということだ。もしもインストールされているようなら、そのままゲームをスタートしてほしい。もしも、インストールされていないようなら、メニューから、DirectXのインストールを選択だ。
ちなみに、マシンにDirectXがインストールされているかいないかを確認するには、画面左下のスタートボタンを押して、設定を選び、アプリケーションの追加と削除を選択すると、そこには登録されているプログラム名などが表示される。その項目の中に、"DirectX Drivers"とあれば、きみのマシンにはすでにDirectXがインストール済みだということになるのだ。
さて、文頭ではDirectXがインストールされているなら、ゲームを起動しようと記述しているが、もし、それでゲームが動かなかったり、つ不都合が発生した場合は、現在インストールされているDirectXが古いということも考えられるので、これまたDirectXをインストールしたほうがよい。なんだか、インストールしろといってみたり、するなといってみたり、結構ややこしいのだが、DirectXに関しては慎重に。

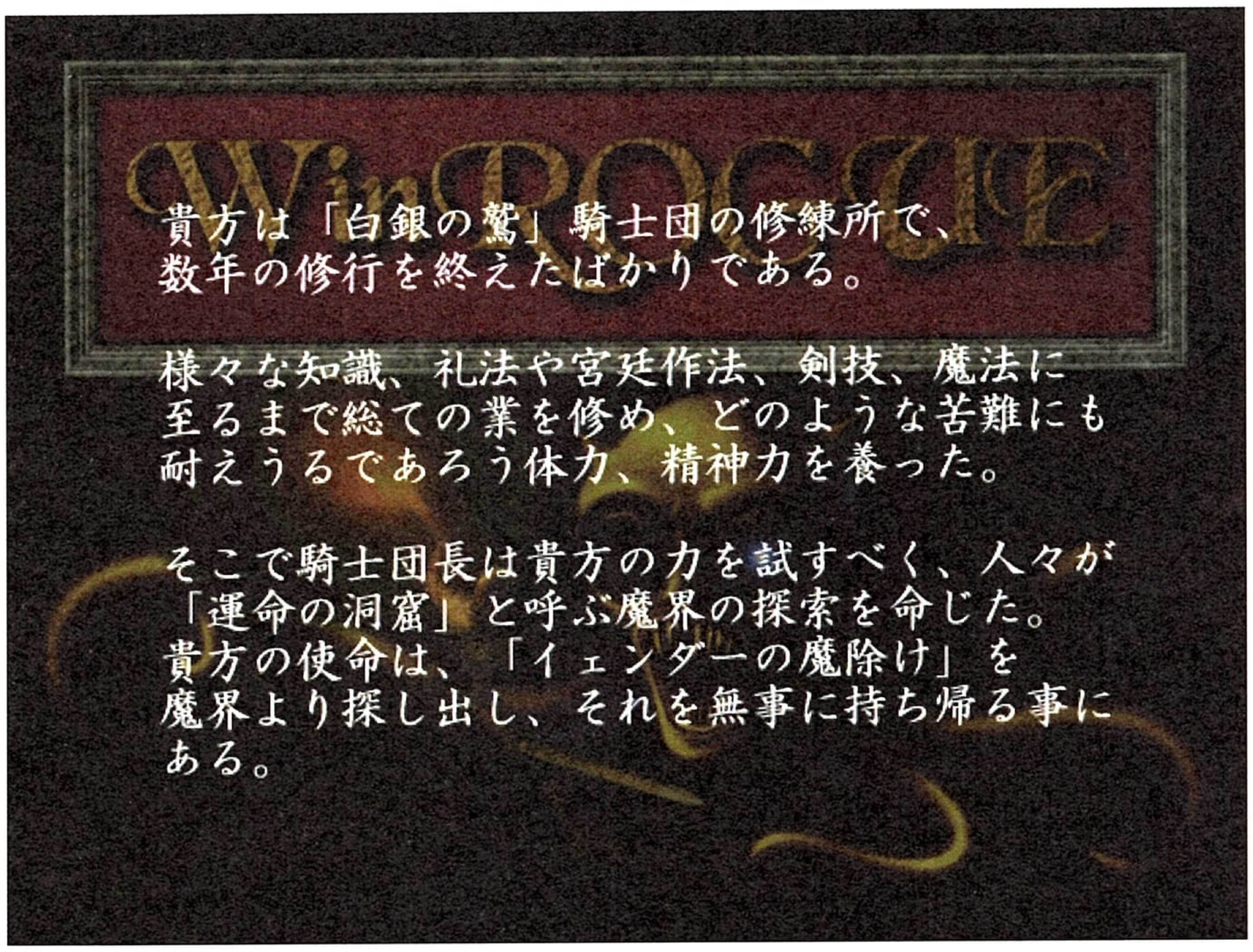
ゲームの遊び方

無事インストールが終了したら、あとは思う存分遊ぶだけ。このページでは、『ウィンローグ』のバックストーリーと基本的な操作方法を紹介しよう。さあ、イエンダーの魔除けを求める冒険が今始まるのだ。心してかかろう!

ストーリー

あなたは精鋭無比の"白銀の鷲"騎士団に属している。一応、入団してからというものは日々ハードな訓練をこなし、数年間の修行の結果、ひと通りのことはこなせるようになった。ただ、剣術、魔術、宮廷作法といったものは修得できたものの、残念なことに"騎士"という肩書なく、まだ見習いという立場のままである。新米とはいえ、実力的には騎士として通用する力を持っていることは自分でもわかっていたが、功績がないため、騎士として認められずにいるのだ。そう、実力を示すチャンスさえあれば、俺だって……。そんなことを考えながら過ごしていたある日、ついにチャンスが巡ってきた。

そのチャンスとは、運命の洞窟の探索であった。運命の洞窟といえば、数多くの魔物が生息すると伝えられる洞窟だ。奥底まで潜って生還した者がいないため、地図があるはずもなく、その構造は誰も知らないという。ウワサでは地下深くにはドラゴンなども住み着いているといわれており、別のウワサによれば、その底は魔界にも通じているともいわれている。生還者がいないのだから、情報がないのはしかたがないのだが、まさに前人未到の洞窟である。騎士団長の話では、運命の洞窟の奥深くにはイェンダーの魔除けと呼ばれる宝が安置されており、それを探してくるようにとのことだった。最後に騎士団長はこう付け加えた、見事この任務を達成したあかつきには、きみを白銀の鷲の正式な騎士の一員として認め、叙勲式を取り行なおうと。きみはふたつ返事で承諾すると、友人や家族に挨拶を済ませ、冒険用の武器や防具を準備し、運命の洞窟へ向けて出発した。



●ゲームの目的

『ウィンローグ』の目的は、様々なモンスターと戦いながら洞窟を地下へと進み、イェンダーの魔除けを探し出すことにある。もちろん、魔除けを見つけるだけでは冒険は終わらず、地上へと持ち帰らなければならない。ちなみに、このゲームでは、セーブしたからといって、何度もロードしてやり直せるかというと、そうではない。セーブはゲームの中断であり、ロードはゲームの再開であるのだ。つまり、一度死んでしまうと、そのキャラクターは永久に帰ってこないというわけだ。よって、ちょっと失敗したからといって、やり直しはきかない。探索は困難を極めるだろう。

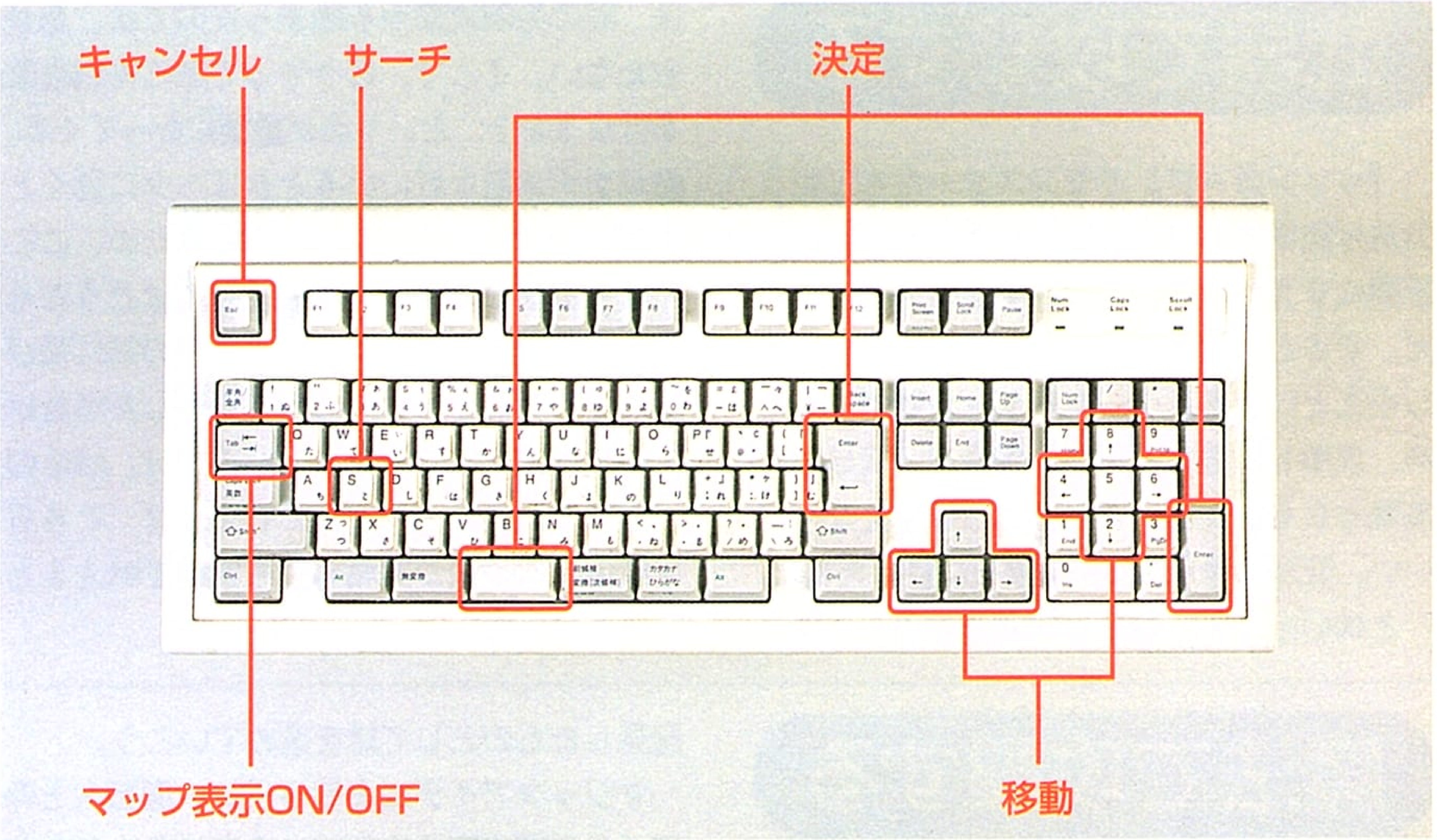
また、ゲームの目的として、より高いスコアを出すというものがある。ゲームが終了すると、プレー内容によってスコアが表示されるが、1度目のプレーよりは2度目のプレーと、より高いスコアを目指してプレーしたいものである。『ローグ』では、お金=スコアであったが、『ウィンローグ』には、これはあてはまらない。スコアには、お金だけではなく、キャラクターレベルや探索したフロア数が関係しているらしい。ここでは、スコア算出のシステムについての詳細は省くが、みんな、アレコレと研究してほしい。

探索

キーボードの場合

戦闘やアイテムの使用方法については後で語るとして、ここでは"探索"について解説していこう。キーボードを使った探索は基本的にテンキーか、カーソルで行なう。"8"か"↑"で前進、"2"か"↓"で後退、"4"か"←"で左を向き、"6"か"→"で右を向くといった具合。なお、"5"と"S"の"サーチ"とは、隠し扉を探すために必要なコマンドで、自分の前方向を調べ、隠し扉を発見した場合は道が開けるというものだ。ただ、サーチは隠し扉があった場合に必ず発見できるということはなく、見つけるか見つけないかはランダム。冒険中に怪しいと思われる場所があったら、何度か"5"キーを押してサーチだ。ちなみに、"怪しい"と表示が出る場所には隠し扉があるぞ。

それから冒険中には"TAB"を押すことで地図を開くことができる。地図は歩いた部分が記されるようになっており、未踏の部分は何も書かれていない。アイテムや階段があった場合は地図にも表示が出るので、参考にしながら冒険しよう。



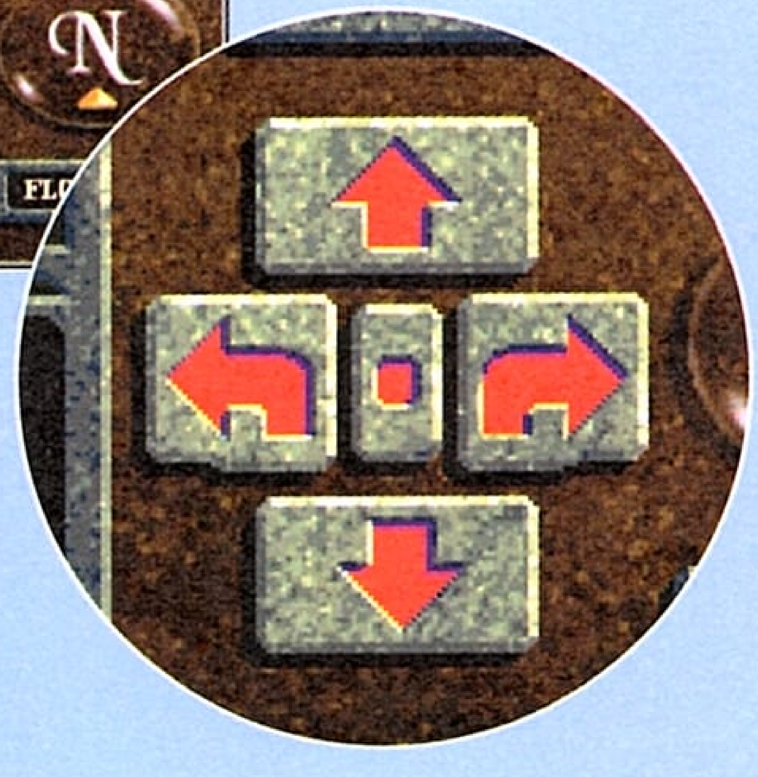
●ダンジョン歩きまわるだけなら、使用するキーはこれだけ。移動シーンを高速化するオプションなどもあるが、それらは後で解説するぞ。

なんらかの選択肢が表示された場合は、"ENTER"(リターンキー)か"SPACE"で決定。キャンセルする場合には"ESC"だ。

マウスの場合

マウスで洞窟を探索をする場合は、画面の移動アイコンをクリックすることで進んでゆく。アイコンは右の写真にあるものが移動用のアイコンだ。それぞれが"前進"、"後退"、"右を向く"、"左を向く"となっている。中央の四角いアイコンはサーチである。上のキーボードでの探索の項でも触れたが、サーチとは左右を含む前方を調べる機能で、隠し扉を発見できるのだ。冒険には欠かせないコマンドである。行き止まりの通路などで使用すれば、きっと先へと続く秘密の通路を発見できるに違いない。

また、画面を左クリックすることで地図の表示をオン、オフできる。この地図は歩いた地域を記してくれるというもので、発見したが回収していないアイテムや階段などをマップ上に記してくれる。キーボードでのプレーと違って、マウスでのプレーはたったこれだけですんでしまうのだ。画面を右クリックすることでシステムメニューなどを表示できるが、それらについては後で解説するとしよう。



●マウスでの移動は画面右下に配置されているアイコンをクリックするだけだ。真ん中の四角いアイコンは、あたりを調べるというコマンドなのだ。隠し扉などがあれば発見してくれるんだけど……。場合によっては何度もクリックしないとダメな場合もあるぞ。上手に使って冒険を快適に進めよう。

ちなみに、階段などで"降りますか？"といった選択肢が出るが、これは"はい"か"いいえ"の文字をクリックすればそれを選択したことになるのだ。あまり重要ではないが、これらの操作はキーボード併用することもできる。覚えておくと効率のいいプレーが楽しめるかもね。十二分に活用しよう。

戦　闘

武器で攻撃する

『ウィンローグ』でモンスターたちと戦う方法は簡単だ。敵に体当たりするだけ。敵を正面にすえた状態で、前進するだけでよいのだ。すると、装備している武器を使って攻撃したことになる。ゲームはターン制であるため、攻撃した敵が死なない場合は、次は敵の攻撃となる。まあ、難しいことは考えなくていい、交互に殴りあって決着をつけるだけだ。

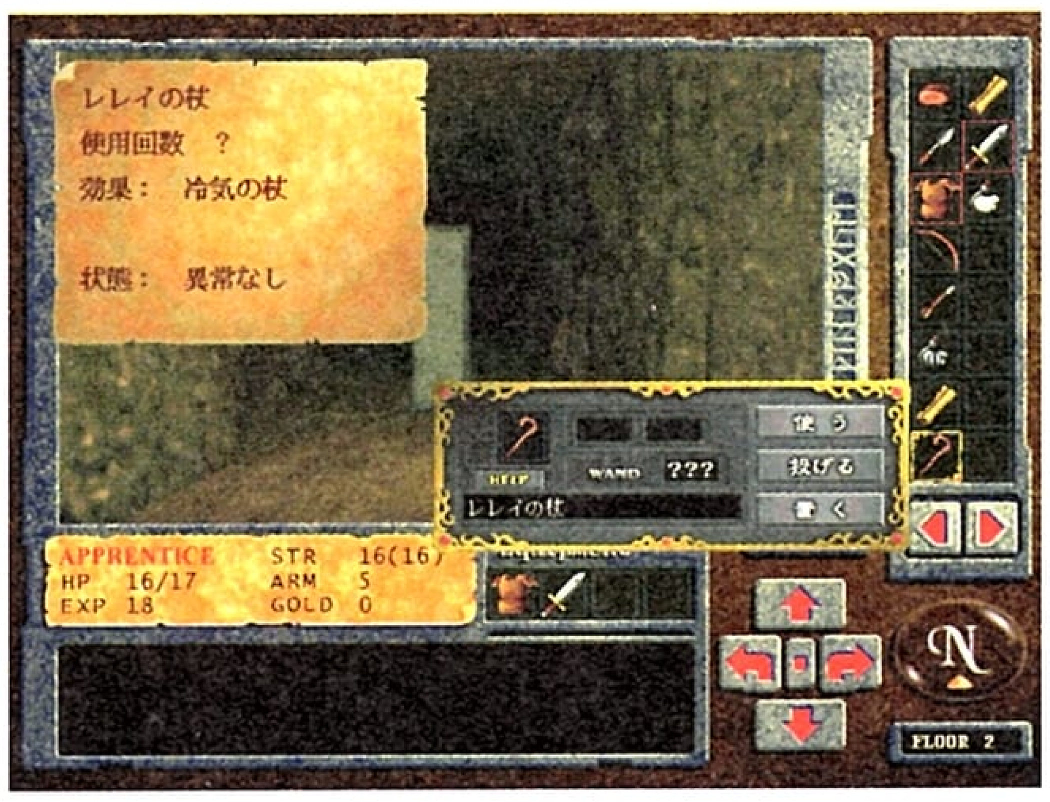
とはいっても、強敵と強敵と遭遇した場合は、敵の先制攻撃から始まったのでは、身がもたない。そこで、どうやって敵に先制攻撃を行なうか？　という点が重要になってくる。敵がナナメ前などにいるときはヘタに動くと敵の目の前に飛び出すことになるため、ここでサーチなどのコマンドを使ってはどうだろうか？　すると、敵はこちらの目の前に飛び込んでくることがあるのだ。そうした場合は先制攻撃を仕掛けられるというわけ。始めの一撃でモンスターを倒してしまえば、こちらは無傷。次の敵が登場しても余裕で戦えるというわけだな。

●敵に体当たりすると攻撃。くれぐれも無駄な体力は使うな。人生は一度しかないのだから……。

魔法で攻撃する

ゲームには指輪や杖、巻物といったマジックアイテムが登場する。指輪は無理だが、杖や巻物に込められた魔力を解放すれば、敵を攻撃したり、防御に役立てることもできる。一部の魔法には、敵を火炎や電撃で攻撃するというものもあるので、戦闘ではぜひとも活用したいものだ。これらを使用するには、まず発見しておく必要がある。まあ、それは運によるところが大きいので、ここではすでに発見したものとして話を進めていこう。

マジックアイテムを使うには、画面右上のアイテム欄に表示されているアイテムを左クリックし、メニューを開こう。メニューには"使う"や"置く"といった選択肢があり、"使う"を選択すると、そのアイテムを使用するぞ。もちろん、そのアイテムが何であるかを鑑定していない場合は、効果は自分の目で見て判断するしかない。なお、鑑定済みのアイテムはメニューの"HELP"で効果を見ることができるぞ。残りの使用回数に注意して上手に使っていこう。



●バクチで魔法の道具で攻撃（？）してみよう。さて、あと何発撃てるのかな？

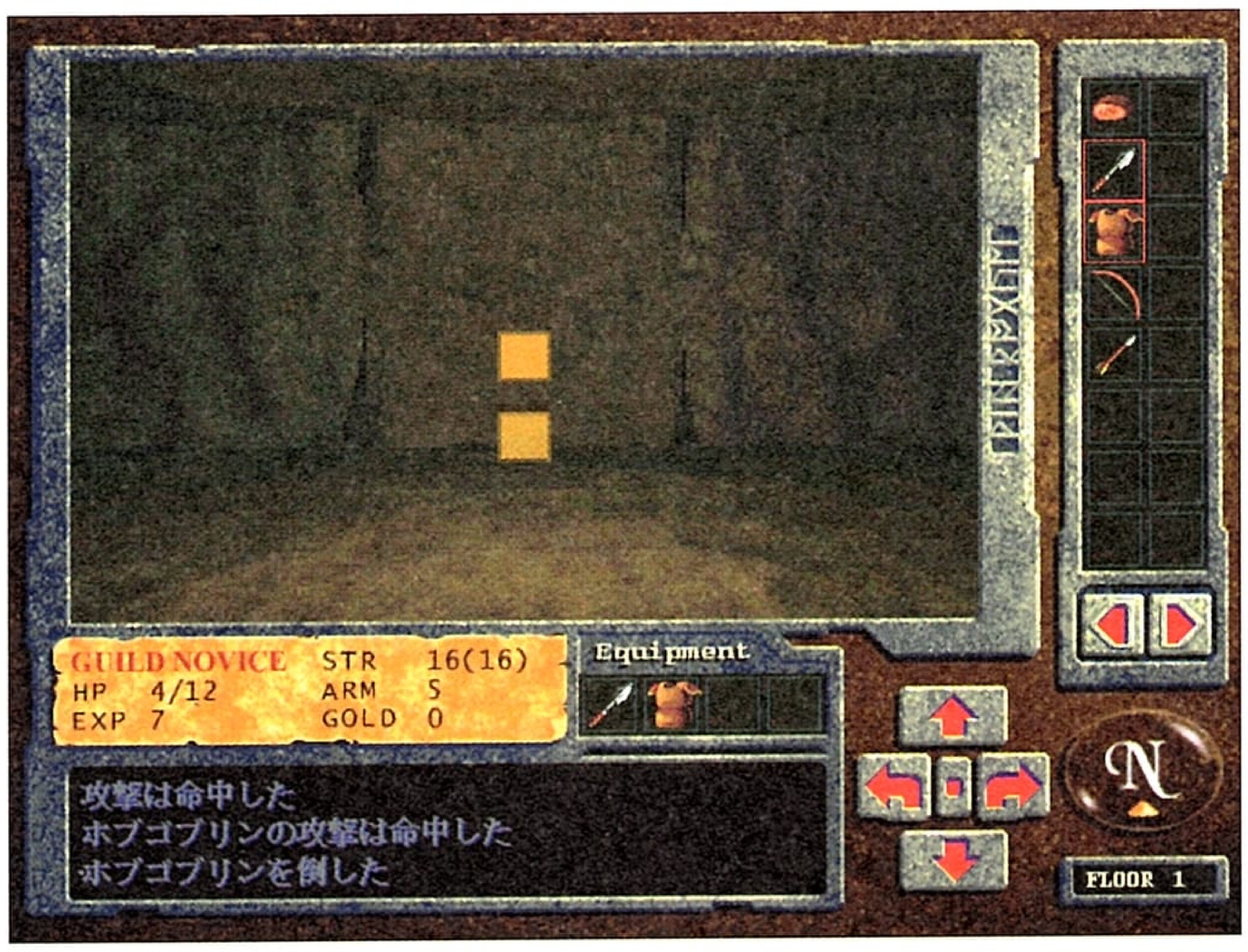
戦闘では様々な戦法が必要になる！

『ウィンローグ』の舞台となる運命の洞窟には、多種多様なモンスターが生息しており、それらと戦うには様々な作戦を考えなければならない。ときには敵を誘い出して先制攻撃をしたり、敵が多くて囲まれそうなときには、一本道で戦うようにしたり……。何度か冒険していれば、戦うノウハウが少しずつ見えてくると思うが、それらを存分に活用して、生き抜くのだ！

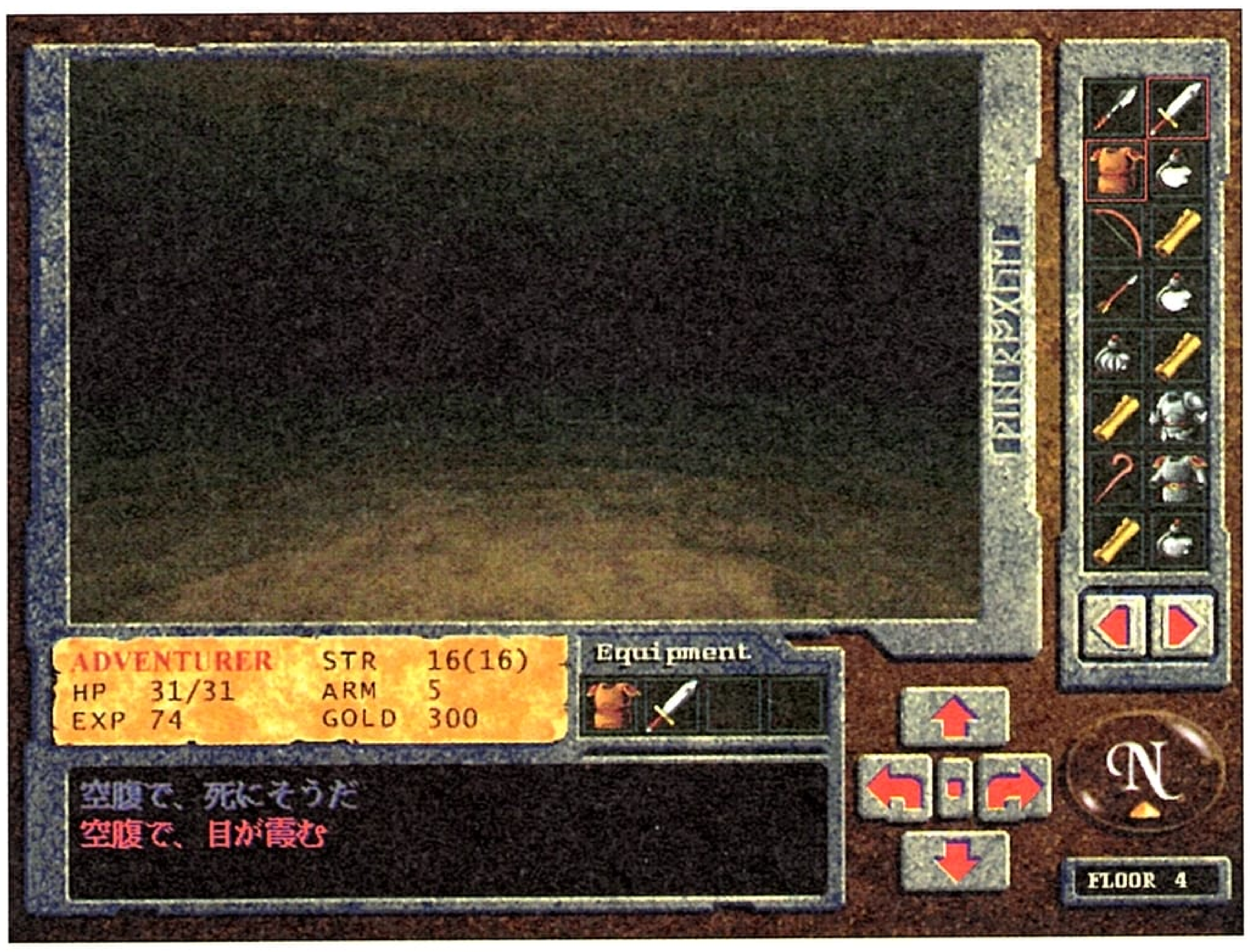
食事

"アミュレット・オブ・イェンダー"を探して運命の洞窟を探索していると、様々なモンスターが襲ってくる。たしかにヤツらは冒険者に取って脅威となる存在だ。しかし、数々の戦いを経験することで冒険者は成長し、やがてモンスターの脅威というものは薄らいでいく。そうした中、ドラゴンを倒すほどの冒険者を簡単に殺してしまうという、恐ろしいう存在がいる。それは"空腹"である。

長期の冒険をしていると、しだいに腹が減ってくる。ここで食料を食べれば問題はないが、食料を持っていなかったり、食料をケチって食べるのを我慢していると、なんと冒険者は餓死してしまう。ゲーム開始時には、冒険者は食料をひとつ持っているので、腹が減った！　などのメッセージが表示されたら、食料を食べよう、食事をするにはアイテム欄の食料を左クリックして"食べる"を選択するだけ。これで食事が完了となり、お腹が膨れることだろう。もちろん、一度食べてしまえば、その食料はなくなるわけで、食料のストックがなければ、早めに次の食料を探し出さなければならない。詳しいことは不明だが、水薬の中にはわずかに腹を満たしてくれるものもあるらしい。食料がないときには水薬を飲んでみるのもいいかもしれない。運がよければ空腹を軽減できるかもね。



●洞窟内部に落ちている":"は食料だ。見つけたら必ず拾っておこう。食料さえあればじっくり探索できるので、冒険者をじっくり育てることが可能だ。



●腹が減った！　最初のうちは食べなくとも問題はないが、何度も空腹のメッセージが出ているのに我慢していると、餓死してしまうことになる。我慢はホドホドに。

冒険者にとって食事は休息のひとときだ！

『ウィンローグ』の世界での食事はこんな感じである。食事は戦いに疲れた体を休めるための大切な時間なのだ。とはいってもゲームでは、敵を目の前にして食事をすることもできるんだけどね。ともかく『ウィンローグ』の世界では食事は大事な要素。食料がないときにはテキパキと探索し、ストックに余裕があるなら敵をたくさん倒して、経験値を稼ごう。

登場する記号たち

ゲームの中に登場するアイテムなどには記号やアルファベットが採用されている。これは、『ウィンローグ』のもとになった『ローグ』の世界がすべて記号で構築されていたことが大きい。というよりもモンスターやアイテムを新しいグラフィックに描き直してしまったのでは、『ローグ』ではなくなってしまう。そうしたことからあえて記号を採用しているのである。まあ、3Dにアレンジされているとはいえ、『ローグ』の雰囲気を感じてもらえる作りになっているはずだ。

冒険をしていると、様々な記号を目にすることだろう。アルファベットは怪物であるし、それ以外の様々な記号はアイテムであったり、階段などのオブジェであったりする。モンスターに関しては、怪物の名前の頭文字を使用しているので、パッと見ただけでもわかるかもしれないが、なにもかもが記号で表現された世界は、慣れない者に取っては少々混乱することだろう。ここで、様々な記号についての意味を紹介しておく。

ゲームに登場する記号は武器、鎧、杖、指輪といった種類ごとに用意されている。しかし、落ちている記号を見ただけでは、その内容までは判別不能だ。とにかく拾ってみるまでなんであるかはわからないのである。また、たとえ拾ったとしても、その効果は鑑定するか、使用して自分で判断するしかない。さらに、ゲームに登場するアイテム名が変化する点も見逃せない。1度目のプレーで白い薬が腕力（STR）を回復させるメルラティのポーションであったから、2度目のプレーでも白い薬がメルラティのポーションかというと、そうではないのだ。鑑定する前の不確定名はプレーのたびに変化するようになっている。初心者は注意してほしい。

なお、ここではアミュレット・オブ・イェンダーについては紹介していないが、それは自分の手でプレーして確かめてほしい。どんな記号なのか？　地下何階くらいで出現するのか？　モンスターが持ってるのか？　といったことに関しては、伏せておくことにしよう。発見してのお楽しみなのだ。がんばって見つけてくれ!!

●記号だけで構築された世界でも、想像力しだいでゲームの面白さはアップする！　Kをみてケストレルの姿が見えれば、キミもマニアだね。

オブジェ

階段

地下へと続く階段。これを降りていかないことには、いつまでたってもアミュレット・オブ・イェンダーは手に入らない。また、通常は降りることしかできない階段だが、アミュレットを入手すると昇れるようになるのだ。不思議。

ワナ

ワナには様々なものがある。その中でも避けたいのは"毒矢"のワナ。このワナに触れてしまうと、毒によって腕力が低下してしまうのだ。回復できる薬があれば問題はないが、ない場合は以後、戦闘力が低下することになる。

アイテム

巻物

"？"マークは巻物である。そこに書かれている呪文を読むことで魔力を行使できる。ただし、中に地面に置いて使用するという、ちょっと変わったものもある。

水薬

"！"マークは水薬。様々な効能がある飲み薬だ。中には腕力を下げてしまう毒薬などもあるので、手辺りしだいに飲むのは注意したい。回復薬は早めに発見したい。

指輪

"="マークは指輪。右手と左手にひとつずつ装備できる。装備している間はその効果は永久に持続する。なお、装備する手によって効果が変化することはない。

杖

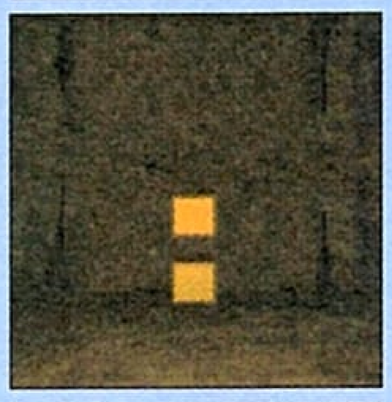
"／"マークは杖。魔法の力が数回充填してある。効果や回数は鑑定する巻物を持っていないと不明だ。ひろったら一度は使って効果を確認しておこう。

武器

")"は武器。様々なものがあるが、より強いものが欲しい。なお、メニューを開いた際にふたつの数字があるが、それは命中率と攻撃力を示している。

防具

"]"は防具。装備するだけで防御力を確認できるので、鑑定しなくても安心か？　しかし、呪われてしまったものを装備すると脱げなくなるので注意。



食料

"："は食料。冒険を長くするために必要になる。たくさん持っていて困るものではないので、必ず拾うように。実は2種類存在する。違いはあるのだろうか？

金塊

"＊"は金塊。スコアに関係する大事なものだ。所持金が多ければ多いほど高いスコアが出る。ゲームを解くのも重要だが、ハイスコアを出すのもゲームの目的のひとつ。

モンスター

A アクエーター
数少ないオリジナルモンスター。中盤戦にて登場する。(13ページ参照)

B バット
コウモリ。序盤に登場するザコだ。弱いので安心。(13ページ参照)

C セントール
半人半馬の怪物。序盤の壁となるモンスターなのだ。(14ページ参照)

D ドラゴン
最強の敵。自信がないなら逃げたほうが無難だろう。(14ページ参照)

E エミュ
序盤で登場する。瀕死時に出会わなければ問題なし。(15ページ参照)

F ヴィーナスフライトラップ
中盤戦で登場する食人植物。攻撃力は低いので安心?(15ページ参照)

G グリフィン
後半戦で登場する強敵。ドラゴンと同じく手強いぞ。(16ページ参照)

H ホブゴブリン
1階〜3階程度では最強。初心者は注意して戦おう。(16ページ参照)

I アイスモンスター
アクエーターと並ぶ数少ないオリジナルモンスター。(17ページ参照)

J ジャバウォック
特殊攻撃はないものの、その攻撃力はあなどれない。(17ページ参照)

K ケストレル
1階から登場する単なる鷹。無理しなければ大丈夫。(18ページ参照)

L レプラコーン
中盤戦にて出現。攻撃力は大したことはないが……。(18ページ参照)

M メデューサ
伝説では視線を合せると石化してしまうと言う……。(19ページ参照)

N ニンフ
いたずら好きの妖精。アイテムを盗むので要注意だ。(19ページ参照)

O オーク
豚の顔を持つ亜人間。特に特徴はない。中盤で登場。(20ページ参照)

P ファントム
霊体なので姿が見えにくい。画面をよーく見るべし。(20ページ参照)

Q クアッガ
強力な一撃に注意しよう。中盤〜後半で出現するぞ。(21ページ参照)

R ラトルスネーク
ガラガラ蛇。毒を持っているので注意したい怪物だ。(21ページ参照)

S スライム
粘液状の怪物。攻撃時に分裂することもあるようだ。(22ページ参照)

T トロール
中盤戦で強敵となる。とにかく一撃が重いので注意。(22ページ参照)

U ユニコーン
中盤戦で戦うことになる。攻撃力はなかなかのモノ。(23ページ参照)

V ヴァンパイア
血を吸う凶悪な怪物。血を吸われると大変なことに。(23ページ参照)

W レイス
霊の一種で姿が見えにくく、冒険者の経験値を吸う。(24ページ参照)

X ゼロック
ほかのモンスターに変身する能力を持っているのだ。(24ページ参照)

Y イエティ
雪男。冷気による対して耐性があるかもしれない?(25ページ参照)

Z ゾンビ
動く死体。ザコ扱いではないので気を抜いて戦うな。(25ページ参照)

コマンド一覧

2、↓	後退	後退する。敵が背後に立っている場合は、"背後に気配を感じる"とメッセージが表示。
4、→	右を向く	右を向く。この動作は時間を消費しないので、敵を目前にして行なっても攻撃されない。
6、←	左を向く	左を向く。この動作は時間を消費しないので、敵を目前にして行なっても攻撃されない。
8、↑	前進する	前進する。モンスターが前方にいる場合は装備している武器を使って攻撃したことになる。
5、S	前方向を調べる	前方を調べる。隠し扉を発見した場合は道が開けるようになっている。怪しいところは調査。
TAB	マップの開閉	オートマッピングの表示、非表示を切り替えるコマンド。通常はマップを開いておくといい。
3D画面内で左クリック	マップの開閉	ゲームの3D画面を左クリックすると、マップを表示したり、隠したり出切る。TABと同じ。
ENTER 左クリック	選択時の決定	階段を降りる際などに"はい"か"いいえ"の選択肢が表示され、決定する際に使用する。

ESC、右クリック	選択時の決定	"はい"、"いいえ"のメニューをキャンセルするときに使用する。いいえを選択したときと同じ。
SPASE+移動キー	高速移動(1)	画面の処理をスキップして移動を高速化する。上手に使って、ゲームを快適に進めよう。
0+移動キー	高速移動(2)	移動シーンのアニメーションを高速化するコマンド。SPASE+移動キーと同じ効果がある。
F1	ヘルプ表示	移動シーンのアニメーションを高速化するコマンド。SPASE+移動キーと同じ効果がある。
F4	表示切り替え	ゲーム画面の最大化や最小化をきりかえる。実は最大化して遊ぶほうが、画面の処理が速い。
ESC、右クリック	システムメニュー	通常時にこのコマンドを使うと、システムメニューを開いて、様々な設定が可能になる。ゲームをセーブしたり、移動時のアニメーション処理を高速化することもできるぞ。なお、ゲームを終了するには、GAME SAVE(中断)を選ぶしかない。ゲームが終わるのは、中断か冒険者が死んだときのみなのだ。なお、タイトル画面でLOAD GAMEを選択すれば、ゲームを再開できる。

ゲームの攻略法

序盤、中盤、終盤でのゲームの進め方は人によって様々だと思うが、初心者プレーヤーのために、ちょっとしたアドバイスをしておこう。この攻略法を基礎として研究し、自分なりの攻略法をあみ出してほしい。

冒険の始まり 序盤戦の探索

キャラクターに名前を付けたら、さっそく冒険の始まりだ。初期の装備は以下のとおり。メイス(+1、+1)、リングメイル+1、ショートボウ、食料、アロー×31発。これを有効活用して戦って行くことになる。ちなみに、武器についている修正値は前が命中率で、後ろが攻撃力である。さて、序盤での戦いだが、注意したい敵は"H"(ホブゴブリン)。コイツは序盤で登場する敵の中では結構高い攻撃力を持っている。ゲーム開始時に目の前にいた場合、いきなり殺されてゲームオーバーなどと言うこともありうるほどだ。2体以上が同時に現われたときは、通路などで一匹ずつ倒したい。万全を期するなら、遠くに見えるうちにショートボウで攻撃してダメージを与えておくと、戦闘が楽になっていいぞ。なお、ショートボウで殺し切れなかったときは、近接戦闘になる前に、ちゃんとメイスに持ち替えるように。あわてていると、ショートボウで殴るという愚行を犯しかねないからだ。

さて、探索方法だがゲーム全般を通して、各階ともに全部屋まわるように心がけたい。なお、『ウィンローグ』では1フロアーあたり最大9部屋までという構造になっているので、覚えておくといいだろう。各フロアーとも隠し扉などがあるが、これらは"S"キーや"5"キーなどを使うことで発見できる。ちなみに、これらのコマンドを使用して、"何もないようだ"のメッセージが表示される場合は本当に何もないのだが、"怪しい"などのメッセージが表示される場合は、隠し扉がある可能性が高い、というよりも隠し扉があるので、何度か調べてみよう。

●序盤での強敵はやはり"H"(ホブゴブリン)か？　運が悪いとゲームを開始した直後に目前に……なんてこともあるのだ。ゲームが始まったばかりで"H"と遭遇すると下手すると死ぬことになるので油断するな。

上手なアイテムの使用方法

各フロアには様々なアイテムが落ちているが、杖を発見した場合は、必ず一度は使うことをオススメする。ナチャラグの巻物で鑑定してもよいが、そうそう鑑定できる巻物があまっている状態などはないので、とにかく使ってみて効果を確認しておきたい。できることなら、モンスターを目前にして使うのがベスト。なぜなら、攻撃用の杖に関しては、敵がいなくとも炎などが発射されるので判別できるが、敵を遅くするような杖に関しては、敵がいない状態で使用しても効果は不明のまま。しかし,敵が目の前にいる状態ならば,"怪物の動きが遅くなった"などのメッセージが表示され、杖の能力が一発でわかってしまう。なお、試し撃ちはなるべく弱いモンスターを相手にするように。そうでないと、試し撃ちのつもりが敵の攻撃で昇天してしまうこともあるのだ。なお、食料が多く手に入るようなら、わざとフロアをのんびりまわって、モンスターを少しでも多く倒し、経験値を稼いでおこう。各フロアはモンスターが発生するようになっているので、時間をかけてまわればレベ

ルアップも楽に行なえるはずだ。"I"(アイスモンスター)などは序盤ではいい経験値をくれるぞ。序盤でじっくり鍛えておけば、のちのち楽になることは間違いない。

杖は試し撃ちをするとして、ほかのアイテムはどのように使うのがいいのだろう？　これは好みによるところが大きいが、指輪は無理につける必要はない。鑑定できるまで装備せずに保管しておくのだ。呪われたアイテムは装備すると外せなくなるが、指輪の中にはテレポートするものもある。バクチで装備した指輪が呪われており、なおかつテレポートする指輪だったら最悪。永久に階段にたどり着けずに餓死ということもありうる。じゃあ、鎧や武器もバクチで装備してはダメか？　というと意外とそうではない。もし、あきらかにランクの高い武器や鎧を手に入れた場合は、装備してもいいだろう。たとえそれが呪われていたとしても、攻撃力や防御力に期待できるからだ。万がイチ、序盤でツーハンデッドソードを発見した場合は、お構いなしに装備しよう。また、鎧に関しては装備するだけで能力が鑑定できてしまうので、覚えておこう。

ポーションについてはどうか？　これは好みによるところが大きい。たくさんためておいて、ふたつ以上になったものから、優先的に使って鑑定し、その効果が期待できるものであったら、ひとつストックしておく人もいるし、ポーションを拾ったら、とにかく片っ端から飲んだり、読んでいくという人もいる。面白い使い方ができるものとしては、ポーションでは回復系もの。実は体力や腕力に影響を与える能力ポーションは、その能力がマックス時に使用すると、能力の上限値を引き上

●冒険中には、的確な判断が要求される。どのアイテムを使うか？　という問題は、ゲーム中で一番大事なことである。こうした選択が冒険者の生と死をわかつのだ。アイテムの使用は慎重に。

げるという隠れた効果がある。いざというときのために大事に持っておくか？　それとも上限値を引き上げるために使うか？　なかなか悩むところではある。ちなみに、レベルアップするポーションを見つけた場合は前半戦で飲まないように、ゲームが進めば進むほど、レベルアップは難しくなる。だから、レベルアップが困難になる後半戦で使用するほうがベターなのだ。

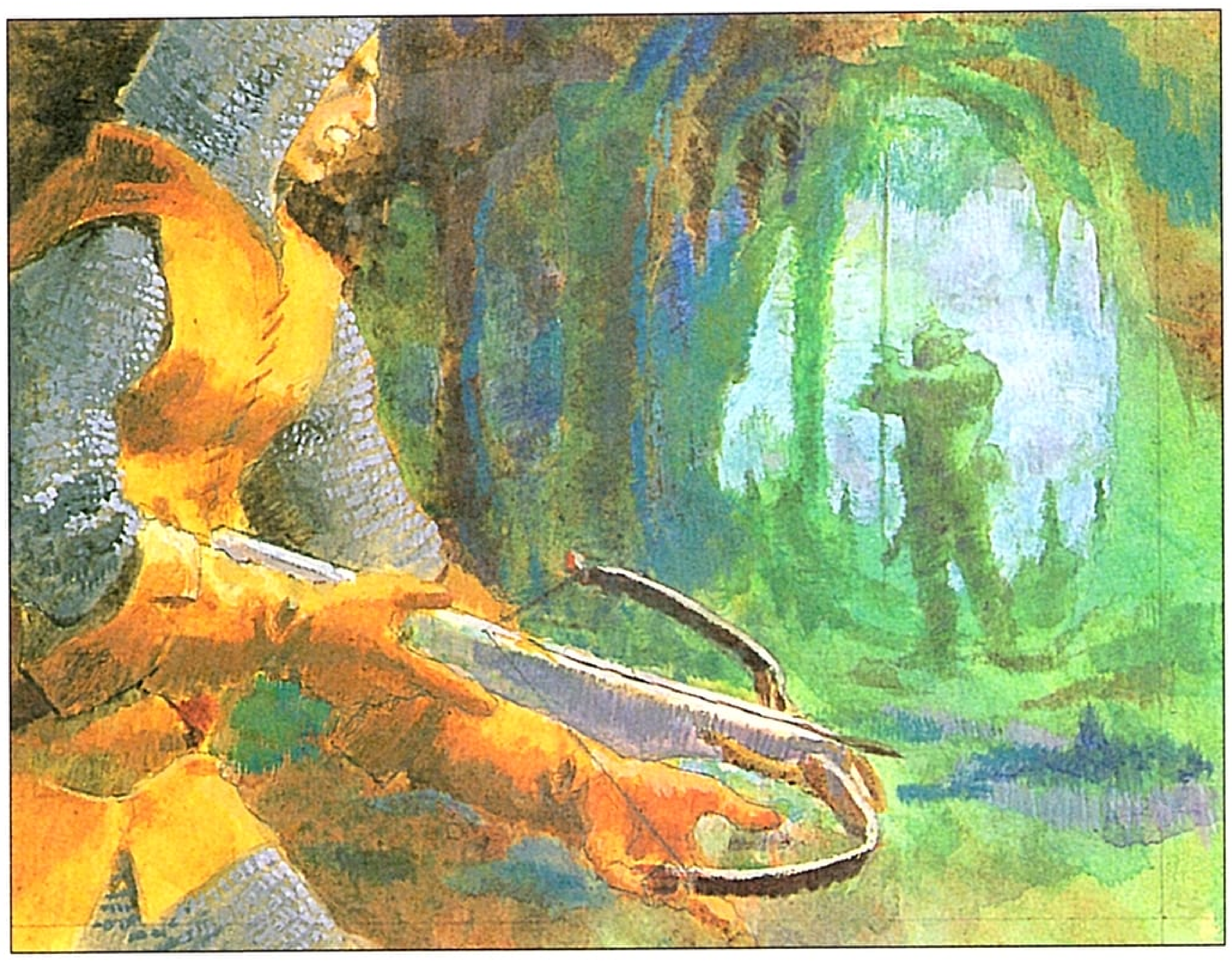
巻物に関してもポーションと同様の傾向が見られる。巻物の中で期待したいものは武器や鎧を強化できる、サンバルディやレンバルディの巻物。これらはいくつあっても困らない。しかし、ゲーム開始時に持っているメイスやリングメイルを強化するというのはいただけない。最低でもロングソードやバンデッドメイルを発見してから使用したいものだ。ということは、武器や鎧の発見状況に合わせて巻物を読むのがいいのだろうか？

中盤戦はどう戦うか？

中盤戦に登場するモンスターは、特殊能力を使うものが少々増えてくる。特に注意したいのが"R"(ラトルスネーク)。こいつは毒による特殊攻撃を持つ怪物。攻撃を喰らうとランダムで毒におかされ、腕力が1ポイント下がってしまう。腕力を回復する薬や特殊な指輪があれば問題はないが、そうしたアイテムに恵まれる冒険は少ないので、杖や弓などをフル

いつ食べるか？

長い間、冒険をしているとお腹が減ってくる。そんなとき食事をするのだが、"腹が減った"のメッセージが出たからといって、すぐに食事をしていいものだろうか？　慎重にゲームを進めるのなら、すぐに食事を取るべきなのだが、なるべく腹を減らさないようにしたいのなら、1度くらいの"空腹"表示では食事を取らず我慢してしまってもいい。こうすると、わずかに食料を節約できるのだ。なんかケチくさいけど、少しでも節約するに越したことないかも。



●中盤戦から後半戦は様々特殊能力を持ったモンスターが登場する。攻撃を喰らうたびに鎧が錆びたり、動きを束縛されることもあるので、戦う際には注意が必要だ。敵の特性を把握して作戦を建てよう。危険なものは全力を持って短期決戦で仕留めるべし。それが重要なのだ。

活用して離れた場所で倒したい。また、"N"(ニンフ)や"L"(レプラコーン)にも注意したい。前者はこちらのアイテムを盗み、後者はお金を盗む。盗んだ後は姿を消すが、必ず同じフロアのどこかにいるので、丹念に歩けば遭遇するはずだ。貴重なアイテムを盗まれてしまった場合は、是が非でも探し出して回収したいところだが、無駄に歩きまわると空腹になってしまうので、盗まれたものが大したものでないのなら、無視してしまってかまわまない。さっさと次のフロアーに進んでしまおう。また、ちょっと変わり種としては、"A"(アクエイター)もクセモノ。コイツは鎧を錆びつかせるという特殊能力を持つ。戦うときには鎧を外して裸で戦うという作戦がいい。また、革は錆びないので、レザーアーマーを着て戦うというのも有効な作戦だ。なかには、アーマーを錆びから守る指輪というアイテムもあるようだけど……。

中盤戦で強敵となるのは、"C"(セントール)、"Q"(クアッガ)、"Y"(イエティ)の3者。どれもなかなかの攻撃力を持っており、苦戦することにだろう。救いといえば特殊攻撃がないということくらいか？　戦っている最中にヤバイと感じたら、おしまずにアイテムをドンドン使っていこう。もちろん、攻撃だけではなく、テレポートさせる杖などがあった場合には、それを使って遠くに飛ばしてしまうという作戦もある。戦って倒せるに越したことはないが、場合によっては戦闘しないで逃げたり、やり過ごしてしまったほうがいい場合もある。ひょっとすると、あと一撃で倒せるかも！　なんて甘い期待は抱かないように。それは最後の手段。できることなら生き残るように作戦を組み立てるのだ。

中盤では食料問題が切実になると思われる。長期の冒険はやがて冒険者を空腹にする。食料がある場合は、食事をすればいい。しかし食料がない場合、時間の経過と共に体力が減少してゆく。そして、餓死するというわけだ。食料の出現ばっかりはランダムなので、運に任せるしかない。とはいえ、少しでも空腹を回避する方法はないのだろうか？　まず、指輪はふだんは付けないように。実は指輪をしていると、その恩恵が受けられる代償に、空腹になるまでの時間が早いのだ。食料の消化をおくらせるという、シュブケムの指輪は別だが、それ意外は必要なときのみ装備しよう。戦闘のたびに指輪を付けたり外したりするのは少々面倒クサイかもしれないが、本気で生き抜きたいのなら、これは実践したほうがいい。それから、ノドのかわきを癒すという、フォーンのポーションは少しだけ空腹をやわらげる効果があるらしい。空腹への対策は何

マップの構造を覚えよう！

『ウィンローグ』のマップはある一定の法則で生成される。ここは攻略ページなので、そのマップ生成の秘密を紹介してしまおう。まず、部屋数は最大9部屋。しかも、9部屋で生成される場合は右の写真のように、必ず3×3の形で作られるようになっているのだ。また、通路に関しては、必ずひとつの壁に対して1本といったようにに決まっている。これは隠し扉にも言えることで、北の壁に通路が存在しているなら、その壁には絶対に隠し扉は存在しない。よって探索するのは無駄なのだ。これだけのことを知っているだけで、無駄な探索が減るというものだ。よく覚えておこう。

さて、マップの秘密を紹介してついでに、モンスターの配置についても少しだけお教えしよう。冒険中にモンスターを全滅させたと思っても、どこからともなくモンスターは襲ってくる。それもそのはず、実はモンスターはある一定の数以下になると、自動的に生まれるようになっているのだ。つまり、迷宮からモンスターが消えるということは、絶対にないのである。ここでさらにワンポイントテクニック。フロアを探索していて、モンスターに遭遇しなくなったら、それは怪物が全滅したのではなく、隠し扉を発見していないと考えられる。どこかに、通路の開いてない部屋があり、そこにモンスターが生まれているのだ。

ちなみに、元祖の2Dの『ローグ』では、時間経過によってモンスターが発生するようになっていたので、怪物を倒さずにのんびりしていると、モンスターの大群に襲われることもあった。もし、元祖の『ローグ』を持っている人がいて、幸いにもまだ遊べるようだったら、自分の足元に置くことで敵からの攻撃を防げるという"SCARE MONSTER"の巻物を使って、ずっと"S"コマンドで時間を経過させてごらん。すると、モンスターがどんどん生まれてきて、画面のほとんどが怪物で一杯になるのだ。時間がかかるので、結構食料が必要になるけど、この技(？)は一見の価値ありですな。

もしないよりは、少しでも努力しておくほうがいいぞ。

終盤戦は強敵のオンパレード

終盤戦となるの15階を過ぎたあたりからである。もう、特殊攻撃のオンパレード！　ドイツもコイツも、危険なヤツばかり。登場する敵は強敵なのだ。まずその筆頭に上がるのが"D"(ドラゴン)。炎による息＆肉弾戦が強力。それから非常に嫌な特殊攻撃を持つモンスターは、睨んだだけで冒険者が混乱して、操作が不能になる、"M"(メデューサ)、経験値を吸い取り、冒険者のレベルを下げる、"W"(レイス)、攻撃するたびにヒットポイントや腕力を下げるだけでなく、その上限値すらも下げる"V"(ヴァンパイア)に尽きる。こいつらは非常に困った存在。特にヴァンパイアと長期戦になるのは避けたい。ダメージはなら休むか薬を飲めば回復できるが、上限値を下げるという行為に対しては回復の方法がないからだ。ダラダラ戦っていると、大変なことになるぞ。防止する手段はアイテムをどう活用するかにかかっている。無害で倒せれば問題はないが、滅多にそんなことはない。こうした状況を脱出できるアイテムといえば、特殊能力を封じるヤディスの杖、敵をテレポートするサスラスイの杖、違う怪物に変えてしまうアーマロスの杖といったところ。しかし、敵を変身させるのはバクチ的な要素もあるので、注意して使用してほしい。下手をするとドラゴンになってしまう場合もあるからね。それから、地面に置くことで敵からの攻撃を受けなくなるナークの巻物も有効活用したいところである。このアイテムを使うには、次のふたつの点を考慮して使用したい。まず、近くにドラゴンがいないこと。それから足元にアイテムがないことである。ナークの巻物は敵の直接攻撃は封じてくれるが、飛び道具は防ぐことができない。もちろん、足元に置いて使用するということは、すでにアイテムが落ちている状態では、使うことができない。近くにドラゴンなどがおらず、食料に余裕があるなら、そこで"S"キーなどを用いて時間を無駄に過ごし、体力を回復してから冒険を続行しよう。まあ、アイテムに恵まれていなかったり、瀕死で強敵に場合は、逃げてしまってもかまわないだろう。

魔除けはどこにあるのか？

25階あたりになったら、くまなく探索しよう。どこかにイェンダーの魔除けが落ちているはずだ。これを手に入れたら、今まで降りることしかできなかった階段が昇れるようになる。地上めがけて一直線に帰りたいところだ。しかし、ここで大きな問題が発生する。これまで、深く潜れば潜るほど敵は強くなってきた。だから、地上に戻る道は地上に近くなるほどモンスターも弱くなるはず……という予想か立つが、そうではないのだ。実は魔除けを手に入れたあと、登場するモンスターは強力なものばかり。イェンダーの魔除けがモンスターを呼び寄せているのかどうかは不明だが、とにかく苛酷な帰り道を体験することになる。帰り道となる20数階は"D"、"V"、"T"、"M"といった凶悪な怪物との戦闘が続くことになる。体力などに余裕があれば問題はないが、たび重なる戦闘によって瀕死になることが多くなるに違いない。

イェンダーの魔除けを探して地下に降りていくときと違い、帰りはアイテムを求めてフロアーを探索しなくていいので、戦闘のみに集中していればいい。とにかく、余裕がないときには逃げてしまおう。いざというときには落とし穴の罠に自分から飛び込んで、下の階へと逃げるのも有効である。とりあえず、階を移動すればマップは作り直されるわけだから、直接戦って死ぬよりは、生き延びる可能性も出てくるはずだ。こうして地上に帰ることができれば、ゲームは終了となるが、これで冒険は終わったわけではない。今度はゲームコンプリートは当り前で、より高いスコアを求めて冒険するのだ！

見えない敵を倒そう！

"見えない敵"といっても透明の敵のことではない。ここで指す"見えない敵"とは、ズバリ視界外の敵のことである。このゲームにはクロスボウ、ダーツ、ショートボウ、ダガーといった飛び道具が存在している。そうした武器は離れた敵に対して攻撃を加えられるので、剣などの直接攻撃をサポートする武器として大いに活用できる。直接攻撃にになる前に数発でいいから撃ち込んでおけば、あとの戦闘がぐっと楽になるのだ。また、特殊攻撃を仕掛けてくるイヤな敵に対して使うことで、こちらに触れる前に倒ストいうことも出切る。イヤらしい敵に対してはバンバン積極的に使っていきたいところだ。まあ、飛び道具の一般的な使い方としては前述の様な方法が一般的だが、実は安全確保の方法として使うこともできる。具体的に説明すると、飛び道具は画面外の敵にも効果があるのだ。

一見、敵が見えない場所がある。そうした場所で飛び道具を使おう。すると、遠く離れた敵を攻撃できる。ゲーム序盤では使わなくともいいが、終盤戦ではぜひとも使いたい。具体例としては一本道などで、向こうが見えない。そうした場所で、まずダーツを投げるのだ。ダーツは剣などを持った状態から発射できるので、突然敵に襲われたとしても剣で即座に反撃できるため、非常に便利だ。さて、ダーツを投げて反応がなかったり、敵がいないようなら、そのまま進んでダーツを回収。敵がいるようならショートボウやクロスボウなどに持ち替え、矢を連続発射して大きなダメージを与えたい。できれば倒すまで射撃できればベストだ。このように､見えない場所で無駄弾を使うというのも､ひとつのテクニック。上手に使えば、わずかに生存率がアップすることは言うまでもないのだ。

●とりあえず発射してみる。敵がいたら撃ちつづけ、何もいないようなら、そのまま前進するだ。

●弓は非常に便利。遠の敵を簡単に攻撃できるのだからね。もちろん反撃も受けないぞ。

『ウィンローグ』データ一覧

●モンスター

モンスター名	攻撃力	出現フロア	特殊能力
AQUATOR(アクエーター)	0	8~14	鎧を錆びさせる
BAT(バット)	1~4	1~4	
CENTAUR(セントール)	2~12	6~13	
DRAGON(ドラゴン)	5~46	20~99	炎を吐く
EMU(エミュー)	1~4	1~5	
VENUS FLYTRAP(ビーナスフライトラップ)	5~25	14~19	冒険者を捕獲
GRIFFIN(グリフィン)	11~39	17~99	
HOBGOBLIN(ホブゴブリン)	1~8	1~5	
ICE MONSTER(アイスモンスター)	1~4	2~7	冷凍ガス
JABBERWICK(ジャバウォック)	4~32	20~99	
KESTREL(ケストレル)	1~4	1~8	
LEPRECHAUN(レプラコーン)	1~4	6~14	金を盗む
MEDUSA(メデューサ)	8~34	18~99	睨まれると混乱
NYMPH(ニンフ)	0	10~17	アイテム盗む
ORC(オーク)	1~8	3~10	
PHANTOM(ファントム)	4~16	15~24	
QUAGGA(クアッガ)	3~8	9~16	
RATTLESNAKE(ラトルスネーク)	1~6	4~11	毒によるSTR低下
SLIME(スライム)	1~4	1~9	分裂
TROLL(トロール)	4~28	12~18	
UNICORN(ユニコーン)	7~33	15~24	
VAMPIRE(ヴァンパイア)	1~10	19~99	体力やSTRを下げる
WRAITH(レイス)	1~6	13~19	レベルを下げる
XEROC(ゼロック)	3~12	18~25	変身
YETI(イエティ)	2~12	11~17	
ZOMBIE(ゾンビ)	1~8	5~12	

●武器

武器名	攻撃力
ダーツ	1
アロー	2
ショートボウ	1
クロスボウボルト	1~3
クロスボウ	1
ダガー	1
スピア	3
メイス	3~6
ロングソード	4~12
ツーハンデッドソード	5~20
カタナ	6~24
ゴールデンアックス	9~27

●防具

防具名	防御力
レザーアーマー	2
リングメイル	4
スケールメイル	5
チェーンメイル	6
スプリントメイル	7
バンデッドメイル	7
プレートメイル	8

●巻物

巻物名	効果
イグシャルギの巻物	身につけているアイテムの呪いを解く
ガグスの巻物	このフロアの地図が書いてある
カフジの巻物	なにも書かれていない
グハジの巻物	テレポートする
クタートの巻物	眠ってしまう
サスラツァドキの巻物	眠っているモンスターが襲い掛かってくる
サスラルヒの巻物	どこかにモンスターを作り出す
サンバルディの巻物	装備している武器の能力が上がり、呪いも解く
シュブコカビの巻物	食料の場所がわかるようになる
ナークの巻物	足元に置くとモンスターに攻撃されない
ナチャラグの巻物	持ち物を調べる
ニャルアニの巻物	読んだ後に攻撃をするとモンスターが混乱する
マルティエルの巻物	攻撃するまでモンスターはその場から移動できなくなる
レンバルディの巻物	装備している鎧の能力が上がり、呪いも解く

●ポーション

ポーション名	効果
イスラティのポーション	2回動けるようになる
ヴーリッシュのポーション	ストレングスが下がる
サスラコカビのポーション	今いる階のモンスターを表示する
ナコティクのポーション	しばらくの間混乱を起こす
ナチャコカビのポーション	今いる階のアイテムを表示する
ノフラティのポーション	1レベルアップする
マルティエルのポーション	1ターン動けなくなる
ミリザフイのポーション	HPが回復する、盲目も治る
ミリジョフィのポーション	HPが著しく回復する、盲目も治る
メルザフイのポーション	STRが上限まで回復する
メルラティのポーション	STRが少し回復する
フォーンのポーション	喉の渇きを癒す
ヤンメファシのポーション	盲目の状態を治療する
ヨグレリのポーション	目が見えなくなるサーチも使えない

●指輪

指輪名	効果
アイヴォニスの指輪	ただの指輪
イスラティの指輪	命中率が上がる
ヴォルバドスの指輪	アーマークラスに影響する
ガールンの指輪	HPの回復が早くなる
グハジの指輪	テレポートしてしまう
サスラロスの指輪	モンスターに与えるダメージを変化させる
シャーズの指輪	気配を消す
シュブケムの指輪	腹の減り方が遅くなる
メルオファニの指輪	ワナや敵の攻撃からSTRを守る
メルラティの指輪	STRに影響する
ヤンメファシの指輪	ただの指輪
ラーンメファシの指輪	隠れた通路、ワナなどが発見しやすくなる
レンナサギの指輪	アーマーを錆から守る

●杖

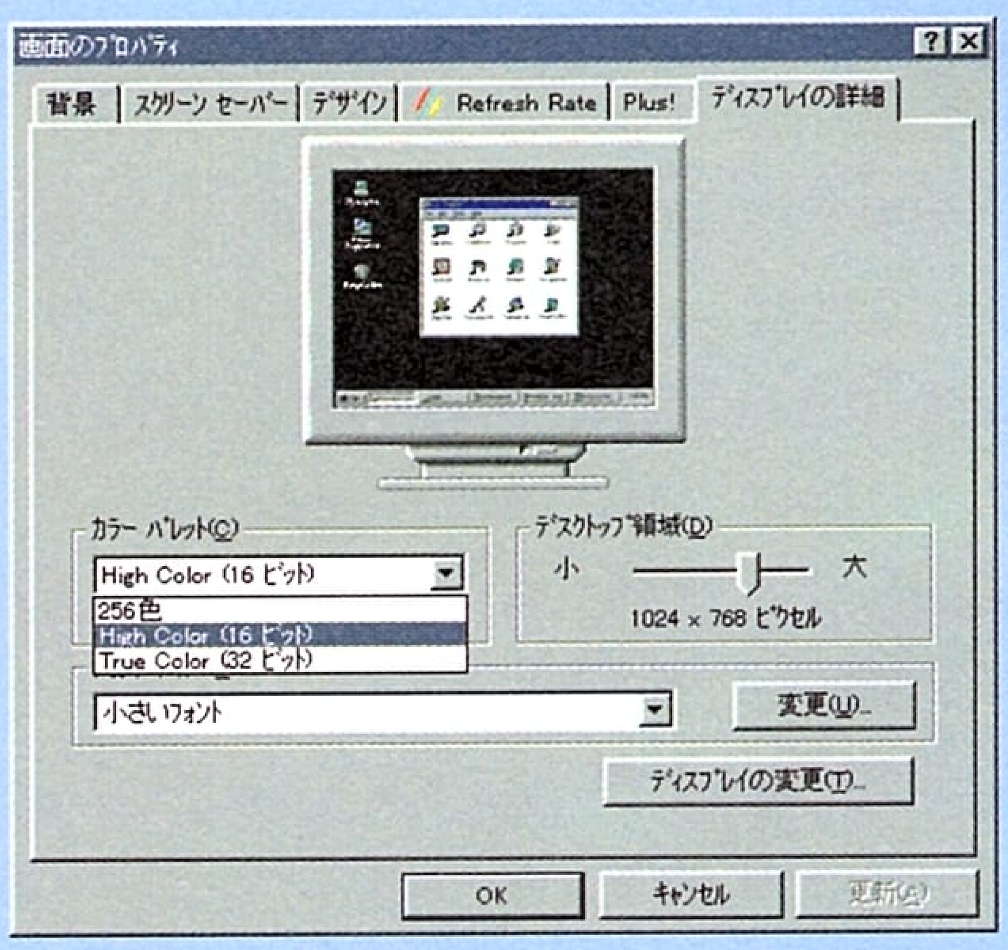
杖名	効果
アーマロス杖	別のモンスターに変身させる
クタートの杖	モンスターを眠らせる
サスライスの杖	モンスターを速くする
サスラスイの杖	モンスターをテレポートさせる
サスラドゥヒの杖	モンスターを遅くする
ザンツゥーの杖	魔法のミサイルでダメージを与える
ズーグス杖	ただの杖
スレラミの杖	稲妻で攻撃する
ナコティクの杖	モンスターを混乱させる
ヤディスの杖	特殊攻撃を無効にする
ラウリの杖	火炎で攻撃する
レレイの杖	冷気で攻撃する

トラブルシューティング

■困った！　256色表示なので遊べない！

『ウィンローグ』は画面の表示色が16ビットハイカラーなのだ。だから、画面の表示色が256色では、ゲームをプレーすることができないのだ。ゲームを開始しようと思ったら、"表示色を変更してください"、などの表示が出てしまうことがある。そのような場合には即座に画面の色数を変更しよう。

ウィンドウズ95で表示色を変更する方法はいくつかある。ひとつはデスクトップ上を右クリックしてメニューを開き、そこで、一番下の"プロパティ"をクリックしよう。そうすると、画面設定を行なう画面が出る。さらに、ここでディスプレイの詳細を選択して設定画面を開き、カラーパレットという欄をクリックして、表示色を変更するのだ。また、画面左下のスタートを押して、"設定"、"コントロールパネル"、"画面"の順で選んでいけば、画面表示を切り替えるメニューを開くことができる。なお、なぜか表示色を256以上に設定できない！　という場合は、画面の解像度をおとしてみよう。すると、ハイカラーが選択できるようになるはずだ。これで色数の変更が可能になり、『ウィンローグ』が起動することだろう。ハイカラーで描かれた世界は非常に美しいのだ。たかがアルファベットとあなどるなかれ！



●これをチョイチョイっといじれば、あっという間にハイカラー。これでゲームが動くのだー！

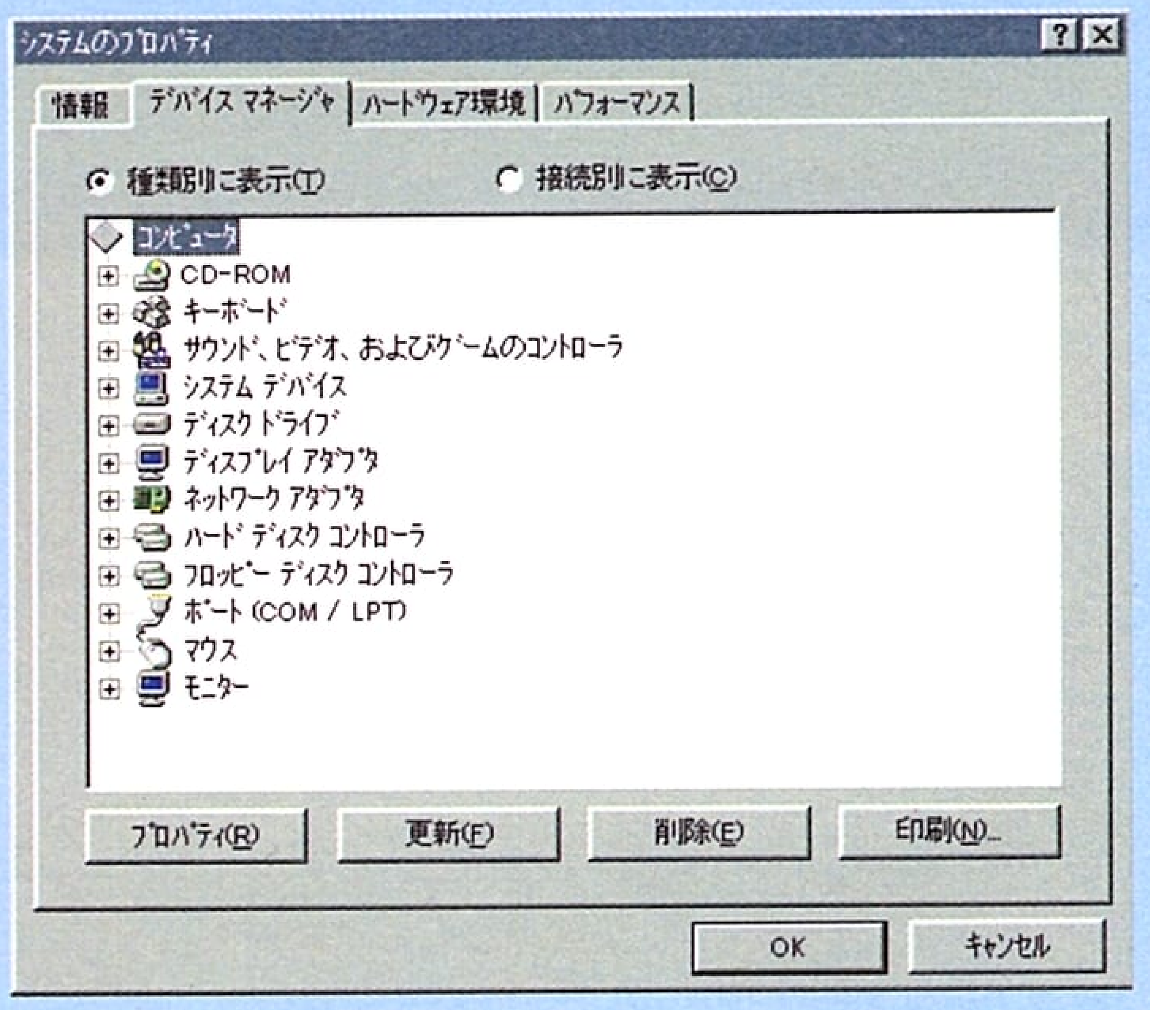
■困った！　キーボードでの操作がおかしい

『ウィンローグ』の操作は、キーボードとマウスを併用することになる。しかし、キーボードがきかなくなるという恐ろしい事態があるのだ！　実はこれはDOS/Vのみに発生する恐怖の事態で……というのはちょっと言い過ぎか、DOS/Vで『ウィンローグ』をプレーしているとき、"5"のサーチコマンドが使用不能になるときがある、移動はちゃんとできるのに、なぜサーチができない？　ちょっとよく考えよう。そういえばDOS/Vテンキーを使うためには、あるキーを押しておかなければならないんだよね。それが"Num Lock"。これを押しておかないと、テンキーはちゃんと動作してくれない。「あれぇ、操作ができねぇ。これはもしかしてバグってヤツか？」などと怒ってたら、実はキミが"Num Lock"を押し忘れていただけだった、ということもある。つまり、単にテンキーが使用可能状態になっていなかっただけなのだ。ちなみに、ここで紹介している"Num Lock"はDOS/Vのみについている機能なので、PC-9801シリーズの人は気にしなくていいぞ。なんだか、長々と説明してきたが、DOS/Vで『ウィンローグ』をプレーするときには、必ず"Num Lock"を押しておくように。これは、ほかのゲームにも当てはまるから、覚えておくといいかも。

●"5"キーでちゃんとサーチできているかな？　メッセージが表示されれば問題なしだ。怪しいところは？

■困った！　効果音が鳴らない！

これは滅多にないトラブル。原因を考えるのは非常に難しく、簡単なものではスピーカーの電源が入っていなかったり、ジャックが抜けているということも考えられるし、単純にマシンがボードを認識していないということもあるのだ。また、難しいものになると、サウンド関係のボードと、ほかのボードが利用しているリソースが競合していると思われる。少々難しいが、それを確認するには、画面左下の"スタート"→"設定"→"コントロールパネル"→"システム"→"デバイスマネージャ"という順番で選択して、"サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラー"をクリック。ここで、"！"マークなどの表示があるようなら、そのドライバーは正常に動いていない可能性が高い。また、"サウンド、ビデオ、およびゲームのコントローラー"の欄がないとか、ドライバーの表示がないという場合には、サウンドボードが認識されていないということになるので、ボードをセットアップ。さて、"！"マークなどの警告が表示されていたらどうするかだが、リソースを変更する必要がある。"自動設定"しておけば問題は解消されると思われるが、もし、どうしても変更が必要な場合は、各自ウィンドウズのマニュアルを参照して慎重に行なってくれ。

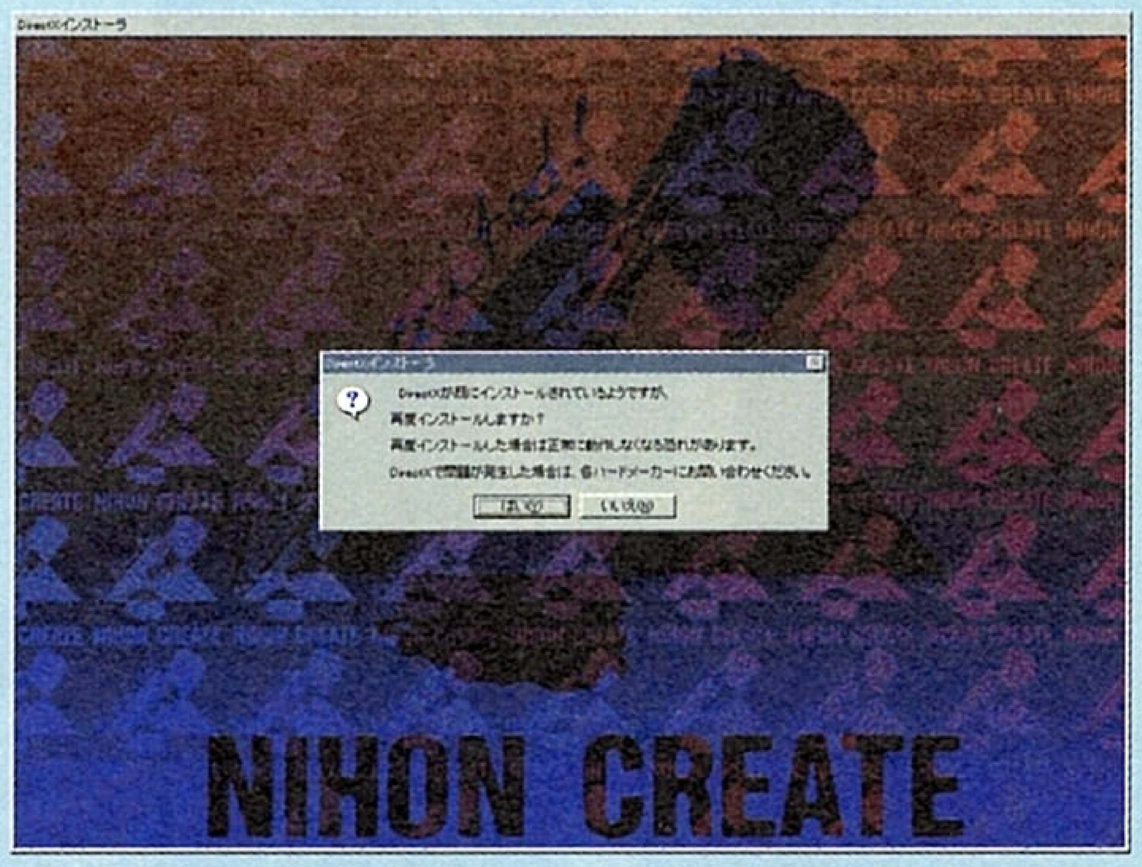


●リソース確認！　"！"マークなければ問題はないよ。もし表示されるようなら、すみやかに対処したいところだ。

■困った！　画面が真っ暗に……。

いざゲームを始めたら、画面が暗くなってしまった！　という場合、使用しているグラフィックアクセラレーターとDirectXの相性が悪い、ということになる。パソコンってデジタルの世界なのに、相性が悪いってどういうことじゃー！　とお怒りの方もいると思うが、簡単に説明すると、主に富士通のFMVに搭載されている"ATI 3D RAGE II"などの一部のグラフィックアクセラレーターは『ウィンローグ』に入っているDirectXのディスプレイドライバーに対応していないのである。

画面が暗くなった。そんなときはどうすればいいか？　対応したドライバーをインストールする。これは、マシンやボードを購入した際に付属してくる専用のディスプレイドライバーで、これがインストールされていれば大丈夫だ。また、予防策としてはDirectXをインストールせずにゲームをスタートさせて、ちゃんと動くようなら、下手に書き換えを行なわないとか、DirectXのインストール中にドライバの書き換えを選択する表示が出たら、書き換えをしないようにする、といったものがあげられる。それから、ボードやマシンとDirectXの動作については、各メーカーに問い合せて、書き換えても大丈夫ですか？　などと確認したほうがいいだろう。

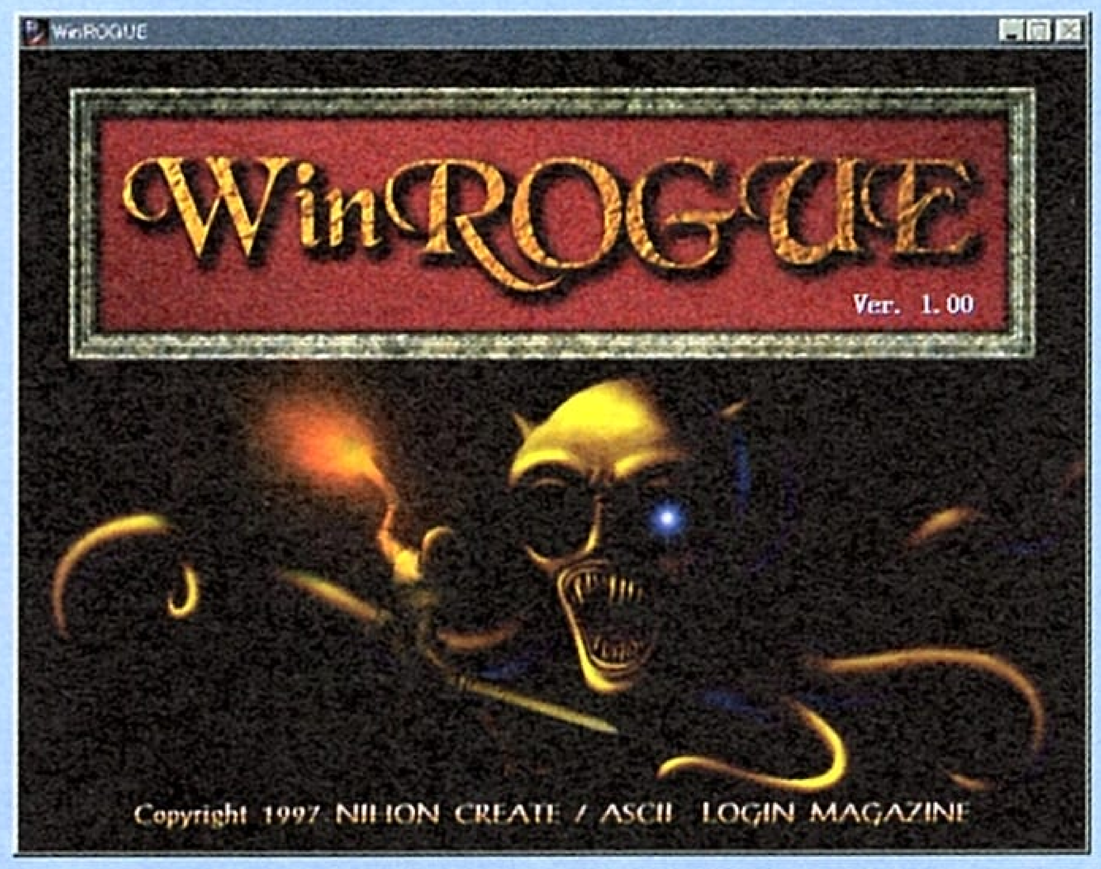


●DirectXのインストール画面。きみのマシンのグラフィックアクセラレーターボードはなに？　確認しておこう。

■困った！　BGMが鳴らない！

『ウィンローグ』では、ゲーム中にBGMが流れるようになっている。これがもし鳴らなかったら……恐ろしい。というのは冗談だが、ゲームをする上でBGMは重要な演出。ないよりはあったほうがいい、というよりもBGMはゲームにとって欠かせない要素である。さて、プレー中にBGMが鳴らないとお嘆きの方、まさか、音源を搭載していないのにBGMが鳴らない、なんてことは言わないよね？　それでBGMが鳴らないのは当たり前だ。BGMが聞きたければ、今すぐFMなりMIDIなりの音源ボードを購入しにいくべし。

さて、音源を搭載しているにも関わらず、BGMが鳴らないという場合、確認してほしいことがある。それは、ソフトMIDIがインストールされてるかどうかだ。実は『ウィンローグ』はソフトMIDIには対応していない。それどころか、ソフトMIDIがインストールされていると、誤作動の原因になるので、できることならソフトMIDIを外してくれ。各自、ソフトMIDIの機能をオフにしてFM音源やMIDI音源を使用可能に設定すれば、BGMは鳴るはずだ。ちなみに、最近リリースされているマシンでは、FM音源やMIDI音源を搭載していながら、さらにソフトMIDIなどをインストール済みなんてマシンもあるようだ。注意しよう。



●BGMはCDから演奏することもできる。結構イカした音楽なので、耳を傾けてほしいぞ。迫力満点！

■困った！　それでも動かない

これまでに解説してきたトラブルシューティングがよくわからないとか、試したけど効果がない、はたまた原因不明でソフトが動かないとか、なにか問題があるとか、とにかく、「もうどうしたらいいのかわからない、誰か教えてくれーっっ」という場合には、右のログイン情報質問電話まで連絡をしてくれ。この電話ではログイン本誌や本書についての疑問などを答えてくれる電話なのだ。なお、開発元の日本クリエイトに電話しても、『ウィンローグ』についての質問にはお答えできないので、無理矢理電話をして迷惑をかけるようなことしないでね。

ログイン情報質問電話

03-5351-8221

●さて、"困った！　ローグが動かない"という状態になったら、早急にログイン情報質問電話へ連絡しよう。質問電話の受付時間は祝祭日を除く月曜日～木曜日の午後2時～5時の間まで。なお、受付けている質問は攻略本の内容やトラブルシューティングについてのみなので、ゲームの攻略法やゲームメーカーの連絡先など、攻略本の記事とまったく関係のないことについては一切お答えできないので、注意してくれ。

ログインスーパームックウェアシリーズ

ウィンローグ～イェンダー探究の書～

WinLOGUE

■スタッフ

■発行人	橋本孝久
■編集人	河野真太郎
■編集長	高橋義信
■編集スタッフ	村山誠一郎
■制作スタッフ	平井卓也
■プログラム開発	日本クリエイト株式会社
Ewecteive Producer	板倉由次
Director	道慶一夫
Planne	久門淳二
Programmers	久門淳二
	関谷政俊
Graphic Artist	寺前文敏
Music Artists	藤坂潤
	奥井玄徳
Special Thanks	Intel(R) RDX Tecnology
	中嶋宏之
	竹ノ内智
	伊藤栄晃
■レイアウト	安田稔
■イラスト	小河原亮/鶴見としゆき
■写真提供	ボンカラーフォトエージェンシー/オリオンプレス
■製作購買	望月紹良/稲垣勢津子
■雑誌営業	井上大介
■発行日	1997年9月27日
■発行所	**株式会社アスキー**　〒151-24　東京都渋谷区代々木4-33-10
■大代表	☎03-5351-8111
■出版営業部	☎03-5351-8194（ダイヤルイン）
■広告営業部	☎03-5351-8199（ダイヤルイン）
■印刷	東京書籍印刷株式会社

本誌および付属CD-ROMは、著作権上の保護を受けています、本書の一部あるいは全部について（ソフトウェアおよびプログラム、データなどを含む）、文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても、無断で複写、複製することは禁じられています。掲載されたゲームソフト名、CPU名などは、一般に各メーカーの登録商標です。ただし、本文中には"®"マークおよび"TM"マークは明記しておりません。

●© 1997 NIHON CREATE
●© ボンカラーフォトエージェンシー/© オリオンプレス

ISBN4-7561-1442-3
Printed in Japan
●1030356
定価はカバーに表示されています。

●探検する洞窟のすべてが、3Dでポリゴンでその上、テクスチャーマッピングされている。まるで、本物の洞窟を下っていくような実感があるのだ。

●すべての冒険は、このように記録に残すことができる。これを見て感慨に耽るもよし、持ち寄って自慢しあうのもよし。使い方は様々だ、ってか。

●やっつけられると、ごらんのように墓場いき。死亡の第一原因は、モンスターによる被害ではなく、案外、餓死だったりする。なんて悲しいんだ。

WinROGUE

ウィンローグ
～イェンダー探究の書～

●WinROGUE動作環境

OS	日本語Windows95
CPU	ペンティアム(100Mhz以上推奨) MMX対応
グラフィック	640×480ドット以上 16ビットハイカラー
サウンド	PCM音源＋MIDI音源推奨
ハードディスク空き容量	40メガバイト以上
メモリー	16メガバイト以上
そのほか	CD-ROMドライブ、マウス、キーボードが必要

かつて、パソコン黎明期に一世を風靡したロールプレイングゲーム、ROGUEが、ウィンドウズ95完全対応になって帰ってきた。現在、巷に流行している、あのゲームもこのゲームも、すべてはここからスタートしたと断言してもいいんじゃないか、と思えるくらいです。ゲームを作ったのは『野球道』シリーズでおなじみの日本クリエイト。当時のテイストを色濃く残し、さらに新しい技術を惜しげもなくつぎこんで、ついに完成したのだ。添付のCDには、そのWinROGUEの完全バージョンを掲載。あわせて、この本にはゲームの遊び方はもちろん、ファンタジーの基礎知識、参考書籍など、読むだけで、あなたはすげーオ・タ・ク。

あれから20年以上たっているだけあって、当然のことながら、技術は大幅に進歩している。今回のソフトは、そんなテクノロジーを大胆に採用。たとえば、MMX対応、CD-DAサウンド、フルポリゴンなどだ。

しかし、あの頃のテイストも忘れてはいない。モンスターはすべてポリゴンで描かれたアルファベット(！)で、いろんなアニメーションをしながら攻撃をしてくる。また、落ちているアイテムも、当時のままのキャラクターでありながら、これまたフルポリゴン。リアルのテクスチャーとコミカルな動きを楽しんでください。

9784756114426
1929476019059
ISBN4-7561-1442-3
C9476 ¥1905E

©1997 NIHON CREATE
©1997 ASCII LOGIN MAGAZINE

雑誌63599-22
Printed in japan 東京書籍印刷

WinROGUE
ウィンローグ～イェンダー探求の書～
平成9年9月27日発行
発行人 橋本孝久/編集人 河野真太郎
発行所 株式会社アスキー
〒151-24
東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03-5351-8111（大代表）
☎03-5351-8151（編集部）

定価2,000円 本体1,905円